
Super
JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I
VOLUMEN I
Nº 6 -225 pts.
Videogames:
Time Pilot, Narzod,
Fruit Search,
Pistolero, etc...
EL JUEGO DE LA VIDA
PITFALL, EL CAZADOR
ROL: EL HEROE
A TUS ORDENES
EL CORAZON DE
UN VIDEOJUEGO
SONIMAG:
EL TRIUNFO
DEL SOFTWARE
Super regalos:
EL JUEGO DEL
MONO DE ORO
Dos programas de
ordenador y JAKEKA
¡Más páginas!
Juan
Nuñez

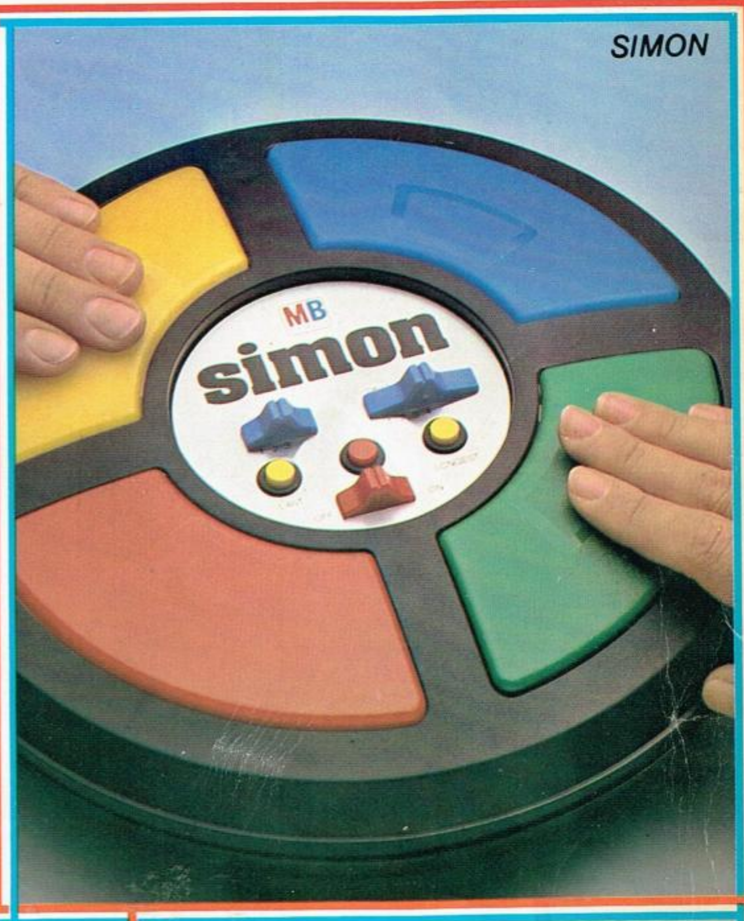


Superjuegos electrónicos
El A·B·C de la programación

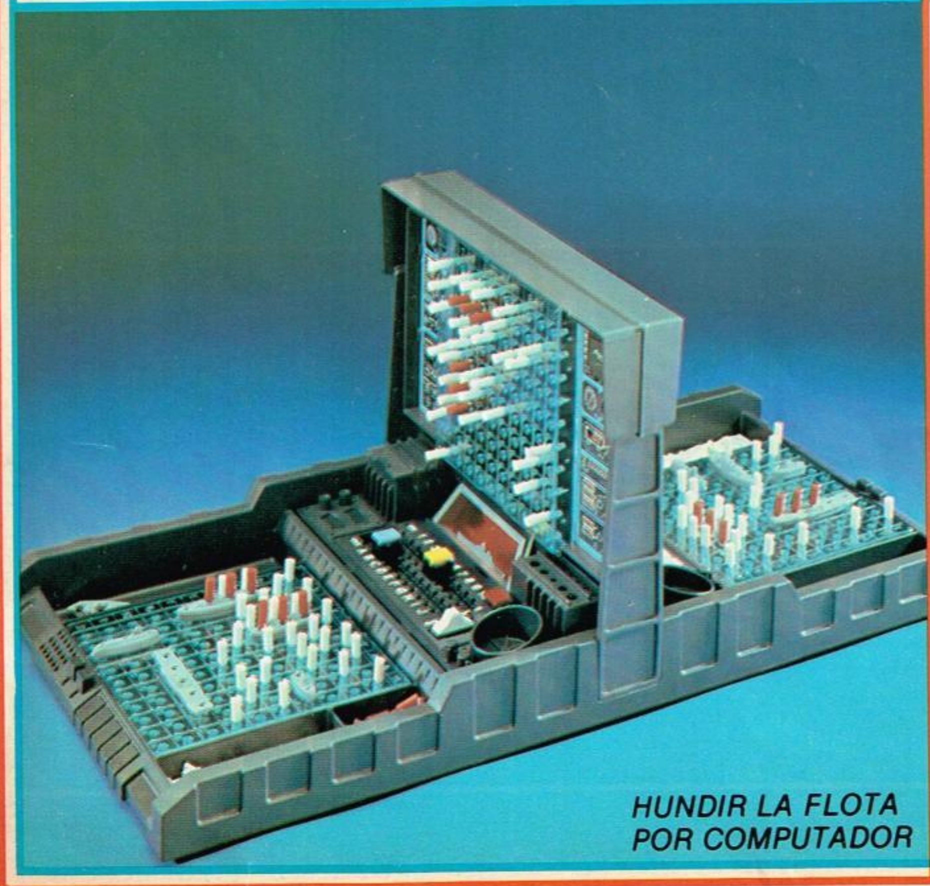


BIG TRACK

BIG TRACK TRANSPORT



SIMON



HUNDIR LA FLOTA POR COMPUTADOR



POCKET SIMON

SUMARIO • SUMARIO • SUMARIO

Super JUEGOS

AÑO I - VOLUMEN I - NUMERO 6

DIRECTOR: ARMANDO SANCHEZ BLUME
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 - Barcelona.
Redacción, Administración, Publicidad y Suscripciones, 211 22 56

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PUENTE DE PEAJE

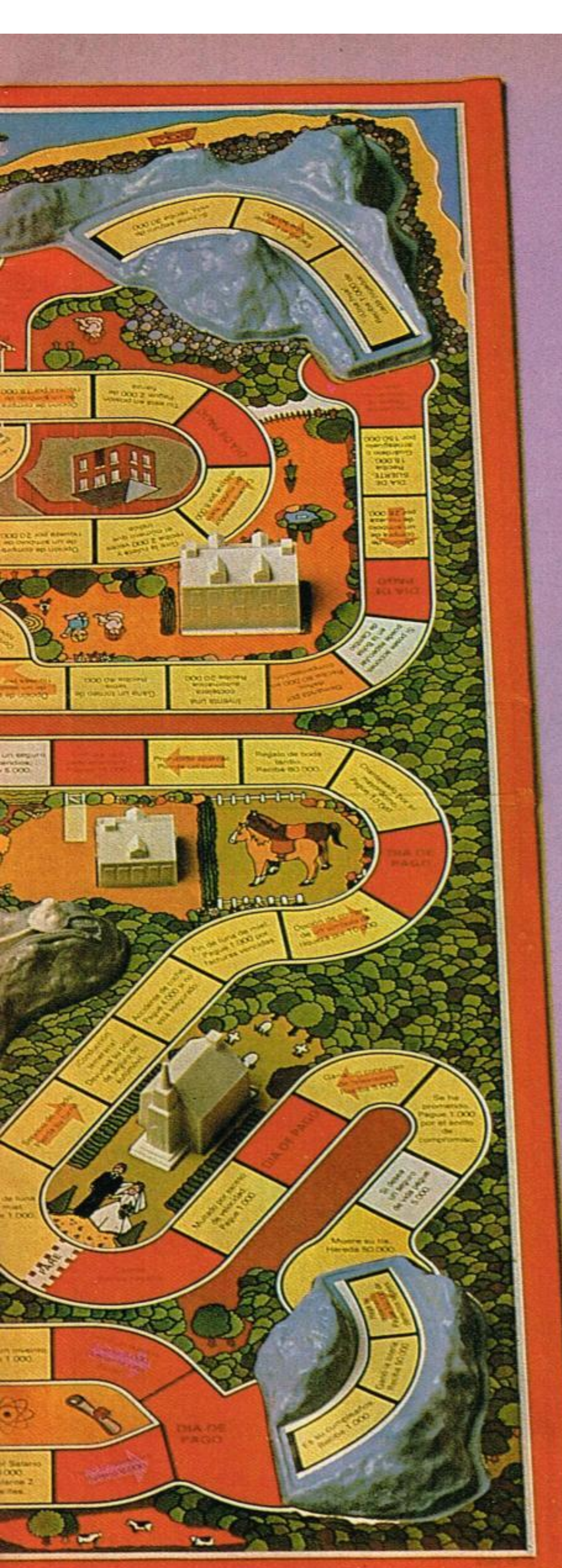
PARTIDA

UNIVERSIDAD

NEGOCIOS

NUEVA EDICION DEL «CAMINO

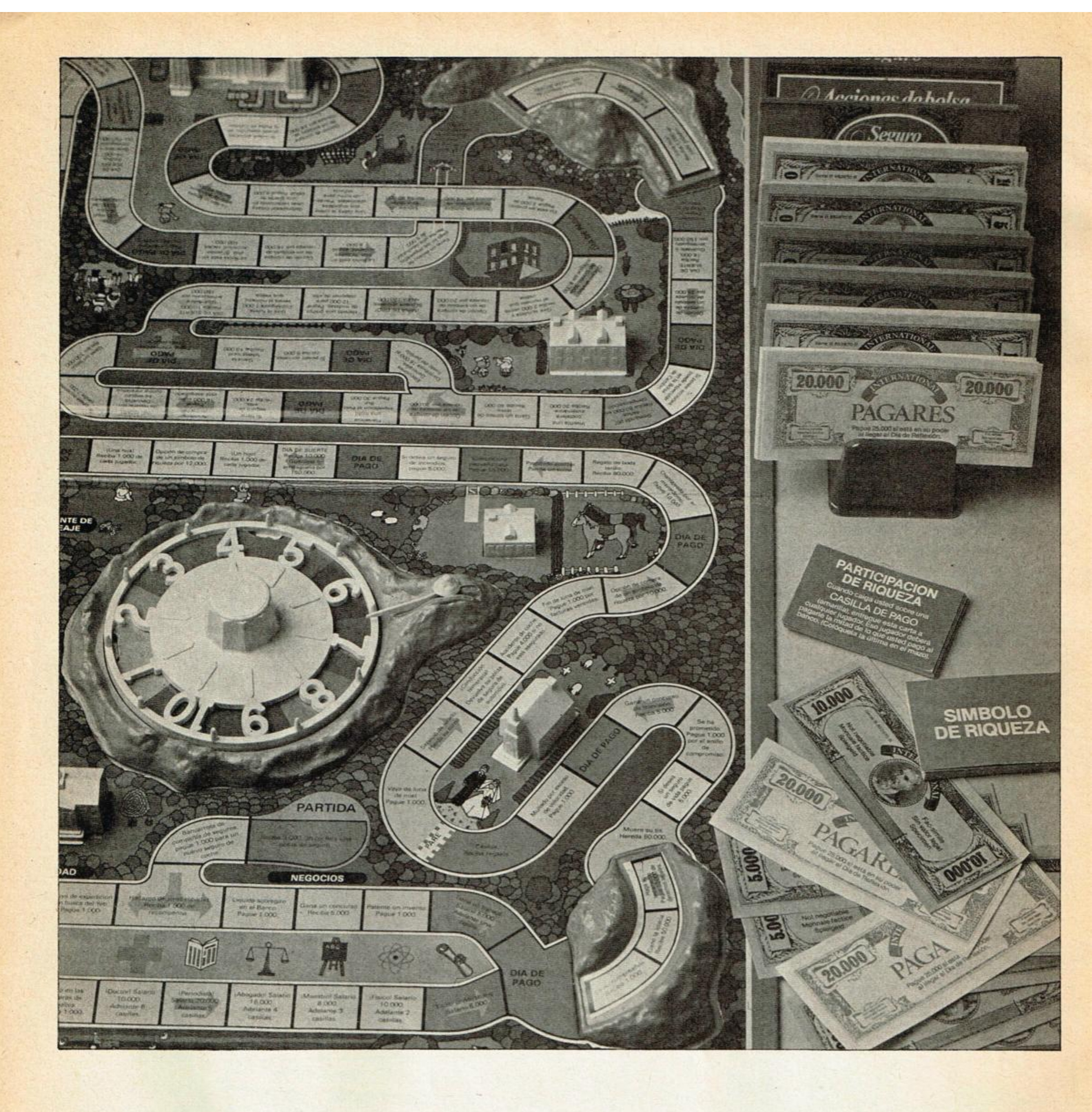
HOMBRE RICO, HOMBR



DE LA VIDA»

E POBRE

La lucha por el éxito y la fortuna es el objetivo principal de este juego que sintetiza como pocos la forma de ser de un pueblo. Tanto su historia como sus alternativas de diversión familiar son las claves de este artículo.



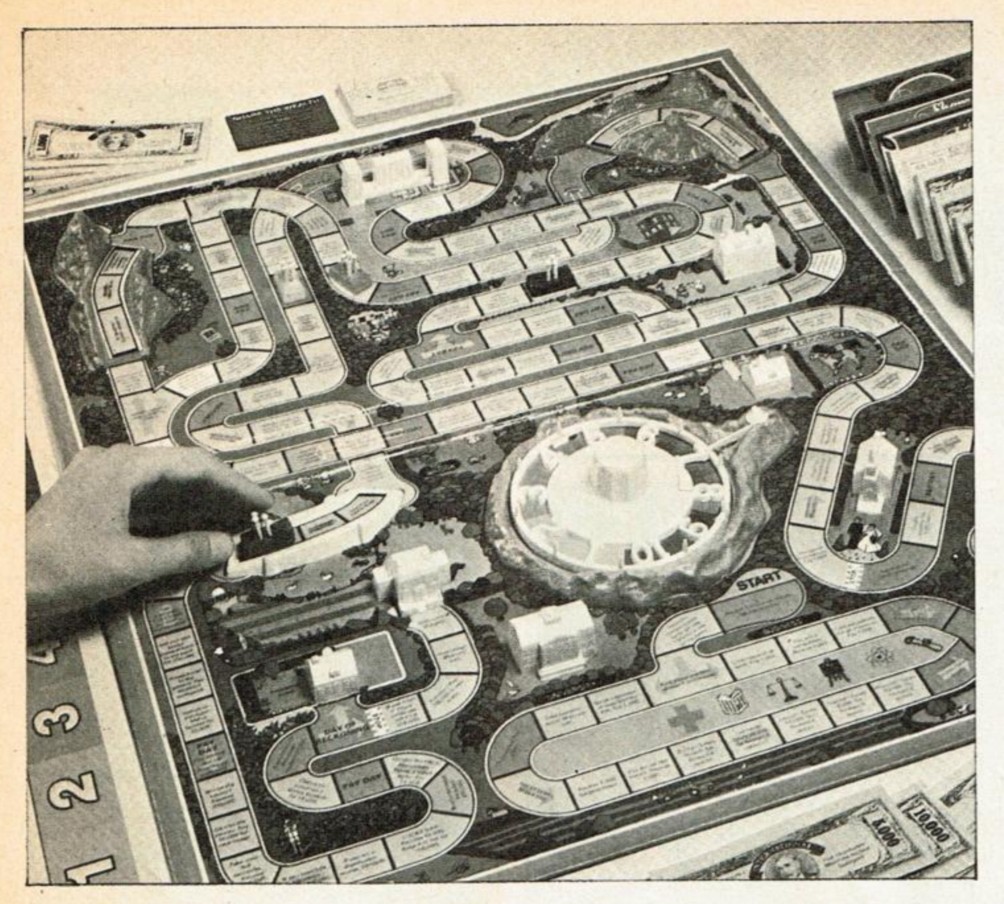
El origen del "Camino de la Vida" resume como pocos juegos el espíritu del pueblo norteamericano, el carácter emprendedor de sus habitantes y los avatares en su lucha por conseguir el éxito. Tal vez esta sea la razón fundamental por la que desde el principio, a mediados del siglo pasado, se convirtió en uno de los juegos de tablero más populares de la sociedad de los Estados Unidos.

Las compañías Parker Brothers de Salem y Milton Bradley de Springfield, ambas del Estado de Massachussetts impusieron en todo el territorio un juego que a la vez consolidó el prestigio comercial de ambas y les otorgó el suficiente empuje como para que hasta hoy sigan en primera línea.

Pero el inventor del juego fue el viejo Milton Bradley, quien en 1860, mientras jugaba con un amigo a un juego de mesa –posiblemente el ajedrez– y comentaban la crisis en el negocio de la imprenta y la litografía, se le ocurrió la idea de editar un juego lo suficientemente original y atractivo como para atraer el interés de muchas personas deseosas de un momento de ocio. Después de algún tiempo seguramente se dijo que el juego lo jugaban todos los americanos durante todo el día, de modo que lo único que tenía que hacer él era determinar ciertas reglas. Era el juego de la lucha por la vida.

Milton Bradley, para salvar su negocio, inventó y desarrolló ese año lo que llamó primeramente "Juego de la Vida sobre Damero". Esta primera versión se jugaba sobre un tablero de damas, cuyos cuadros eran rojos y blancos, y podían intervenir cuatro personas. Los espacios que éstas podían mover sus fichas se fijaba haciendo girar una flecha sobre una ruleta. Las distintas casillas representaban características humanas –virtudes y defectos– y el objetivo era alcanzar la casilla de la "Ancianidad Feliz" y evitar caer en la de la "Ruina".

El primero en dar en la casilla adecuada fue el mismo Milton Bradley, quien logró vender más de 45.000 ejemplares el primer año y salvar así a



su tambaleante negocio.

En 1883, George Parker que entonces tenía 16 años inventó el "Juego de las Finanzas" y fundó simultáneamente Parker Brothers. Así, las dos compañías contribuyeron a la popularización de los juegos de tablero en los Estados Unidos desde una óptica íntimamente ligada al pensamiento mercantilista del americano medio.

El "Camino de la Vida"

Ahora acaba de salir en España una nueva edición del "Camino de la vida" –comercializado por MB–, cuyo principal atractivo es su tablero en relieve y las modificaciones introducidas de acuerdo con la evolución del pensamiento social. Es decir que por ejemplo la "Feliz Ancianidad" ha sido sustituida por la "Mansión de los Millonarios" y la de la "Ruina" o el "Asilo de Ancianos" por una "Residencia de Pensionistas".

El objetivo del juego consiste en pasar por las distintas y posibles etapas de la vida. Para ello hay que acumular experiencia y salvar obstáculos e inconveniencias de toda índole, amasar una fortuna o la mayor cantidad de dinero para cuando el juego termine y se alcance la "Mansión de los Millonarios" o la "Residencia de Pensionistas".

Como en la mayoría de los juegos de esta naturaleza antes de comenzar a jugar es necesario designar a un árbitro o banquero de común acuerdo o bien haciendo girar la "Ruleta de la Fortuna". El que obtenga el número más bajo es el banquero de la partida.

Durante la partida los jugadores se encontrarán con numerosas incidencias entre las cuales conviene destacar la especulación bursátil. Jugar a la Bolsa le puede deparar una verdadera fortuna que deberá administrar con perspicacia si la quiere incrementar o mantener hasta el final del juego. Pero como en la vida real, la especulación bursátil puede que le haga perder hasta el último céntimo y por lo tanto mandarlo directamente a la "Residencia de Ancianos".

Modo de jugar

Una vez seleccionado el banquero o árbitro del juego, los jugadores deben seleccionar un coche con una clavija –celeste o rosa según sea varón o hembra– y colocarlo en la salida. En ese momento el banquero les entrega a cada uno 3.000 pesetas y una póliza de seguro para el coche.

Mientras se hace esta operación cualquiera de los participantes baraja las cartas "Participación de Fortuna", que el banquero repartirá una por turno a cada jugador, siempre boca abajo. Las cartas que sobren se colocan –también boca abajo– cerca del tablero.

Las que han de ponerse boca arriba son las cartas "Símbolos de Riqueza". Una vez realizadas todas estas operaciones cada jugador hace girar la ruleta y el que consiga el número más alto es el que comienza, siguiéndole el de su izquierda.

El modo de jugar consiste en hacer girar la ruleta y mover el número de espacios indicado. Si cae en uno que está ocupado debe pasar al siguiente espacio libre. Pero antes de moverse debe tener en cuenta qué ruta ha de seguir.

Los caminos

Para llegar a triunfar en la vida, según este juego, hay dos caminos. Uno corto, que es el de los negocios y que tiene un salario de 5.000 pesetas y un incremento posterior de 12.000. El trayecto más largo –y también el del salario más alto– es el que pasa por la Universidad. La "Profesión" en este último camino determina el sueldo, pero si no cae en ninguna casilla profesional, se le da por título universitario un sueldo de 6.000 pesetas.

Las casillas

Las casillas del tablero del "Camino de la Vida" tienen distintos colores e instrucciones. De este modo podemos considerar las siguientes:

Amarillas: Son las de mayor número en el tablero y sus instrucciones de cumplimiento obligatorio pueden ser buenas o decepcionantes.

Blancas: Son escasas, pero cuando un jugador llega a ellas o pasa por alguna tiene que optar por hacer caso o no a sus instrucciones. A veces unas decisión errónea puede serle fatal para su futuro.

Rojas: Existe un buen número de casillas de este color y cuando un jugador la ocupa o pasa sobre alguna de ellas debe seguir escrupulosamente sus instrucciones. En el caso de "Día de Pago" recibirá el salario correspondiente. Si está en la casilla recibirá una carta de "Participación de Riqueza" siempre y cuando no tenga otra.

Señal de Stop: Cuando encuentre alguna de estas señales debe detenerse en las casillas "Cásese" y "Día del Juicio" a las que no necesita llegar por cuanta exacta.

Puente de Peaje: Esta casilla puede ser muy beneficiosa o costar su dinero. El primero que alcance el puente de peaje blanco recibirá 20.000 pesetas de los jugadores que pasen por detrás de él.

Las incidencias del juego y el uso correcto de todos sus elementos harán de cada jugador un hombre (o mujer) rico o pobre, pero como la vida está tan llena de sorpresas no todo es cuestión de dinero y al menos habrás pasado un rato agradable con tus amigos.

El triunfo del sof

Por primera vez en la historia del SONIMAG los ordenadores domésticos, los software y los videojuegos tuvieron un espacio propio. No hubo sorpresas tecnológicas, pero sí una extraordinaria puesta al día.

El XXII Salón Internacional de la Imagen, el Sonido y la Electrónica, celebrado en Barcelona entre el 1 y el 7 de octubre, demostró una vez más porque es uno de los de mayor prestigio internacional.

Por primera vez en sus más de treinta años de existencia dedicó un espacio importantísimo a los ordenadores domésticos y a los videojuegos, respondiendo así a las tendencias del público. La gran alegría para nosotros fue que por fin en España comenzarán a venderse los softwares de juegos para ordenadores de las marcas más populares en el mercado. También, que algunas importantes firmas multinacionales han entrado con sus ordenadores, muchos de los cuales incorporan sistemas comunes entre sí, de modo que el lenguaje ya no representará problemas de incomunicación.

Pero no todo es brillante, como puede pensarse. La muestra en sí representa un enorme esfuerzo para que todos enseñen sus productos. En este sentido pudo observarse la notable diferencia de medios empleados por las grandes multinacionales y los de aquellos que con notable entusiasmo desean participar en el gran juego que ofrece el mercado español.



Consola Videopac Jet 47 de Radiola

El software como alternativa

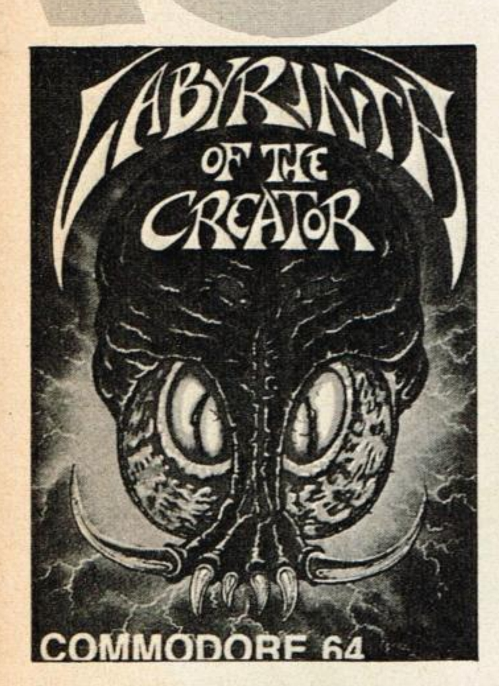
Los adictos a los videojuegos y juegos de ordenador se encontraron con una oferta diversificada, tanto por la irrupción de los ordenadores domésticos como por los cartuchos dedicados a nuestras horas de ocio.

Activisión, que hasta ahora había ofrecido un completo catálogo de juegos para las consolas Atari e Intellivision, con interesantes novedades como el **Pitfall II** o el **Decathlon** (SJ n.º 5), y otras como **Ghostbuster,** que saldrá a la venta el próximo mes, ahora lanza sus mejores juegos en versiones para los ordenadores Commodore 64, Sinclair Spectrum, MSX System y Atari Home Computer.

Otra noticia a reseñar es el convenio entre PHILIPS y Radiola para comercializar tanto la consola G-7400 (JET-47) y el módulo Microsoft Basic Interpreter, que convierte en un ordenador doméstico a aquélla. Este módulo está equipado con un microprocesador Z-80 y memorias ROM y RAM de 15 Kilobytes. Con este módulo el usuario podrá programar y crear sus propios juegos y almacenar todos los datos en un grabador de cassettes normal. Por supuesto que **Radiola** también contará

ware

Verbot un robot que reconoce la voz y obedece órdenes





con los casi sesenta videojuegos de **Philips** y que comercializará con su propia marca lo cual demuestra la confianza en el futuro de los videojuegos por parte de una empresa puntera en aparatos electrónicos.

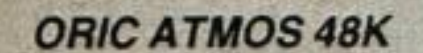
Entre las firmas que ofrecen software para los distintos ordenadores y sistemas mencionaremos algunas como Software Center, (Avda. Mistral, 10, 1.º-D esc. Izda. 08016 Barcelona); BSoft de Madrid; Sitelsa Informática (Muntaner, 44, 08011 Barcelona), que ofrece ordenadores, microcassettes y joysticks; Software España, (Avda. de Atreijo, 19, 15004 La Coruña), entre otras importantes empresas de las que ya iremos dando noticia en próximos números.

Otra compañía que ganó la simpatía de muchos adictos al videojuego fue sin duda **CBS Coleco Visión.** En esta ocasión, Coleco se presentó a SONIMAG con el Módulo de Expansión 3 ADAM, que constituye un pequeño y potente ordenador, con una memoria RAM de 80K y ROM de 40K. Otra novedad es el Módulo de Expansión 4 con control esférico Super Roller, que consiste en una esfera multidireccional, semejante a los controles de seguimiento de satélites. Con este control los personajes logran una gran movilidad y aumentan la emoción de cada juego. También son sorprendentes y muy cómodos los controles Super Acción, cuyo diseño anatómico y multifuncional permite reemplazar a los controles de la unidad básica del ordenador.

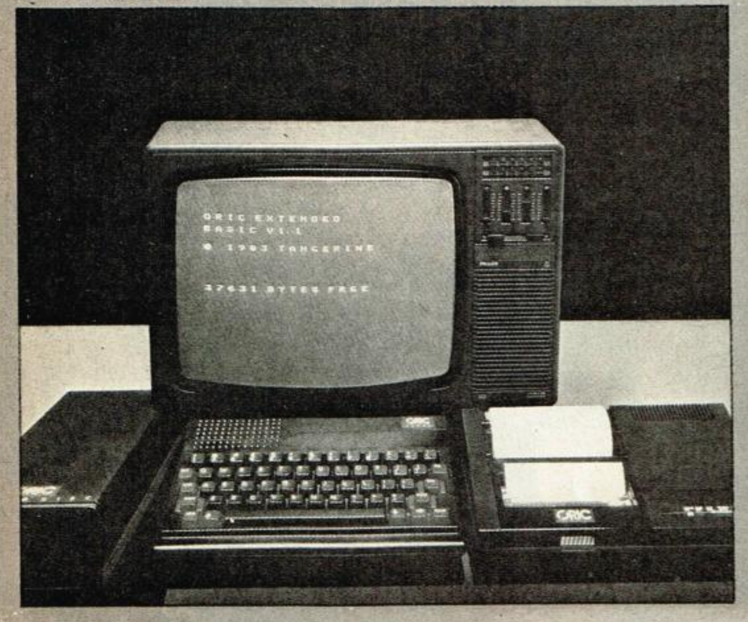
Ordenadores, el mismo idioma

Como era de esperar, varias compañías han aprovechado SONIMAG para presentar en sociedad sus nuevos productos en España. En este sentido destacaremos el SORD IS-11. Este es un microordenador de precioso diseño, portátil y con pantalla líquida, con una memoria ROM de 64K, y memoria RAM de 32K en su versión standard

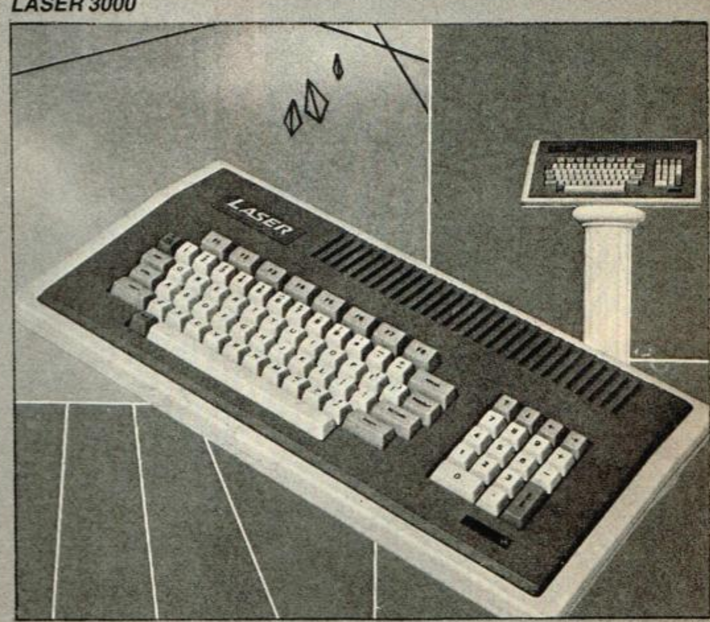



SORD IS-II

ORIC ATMOS 48K



LASER 3000

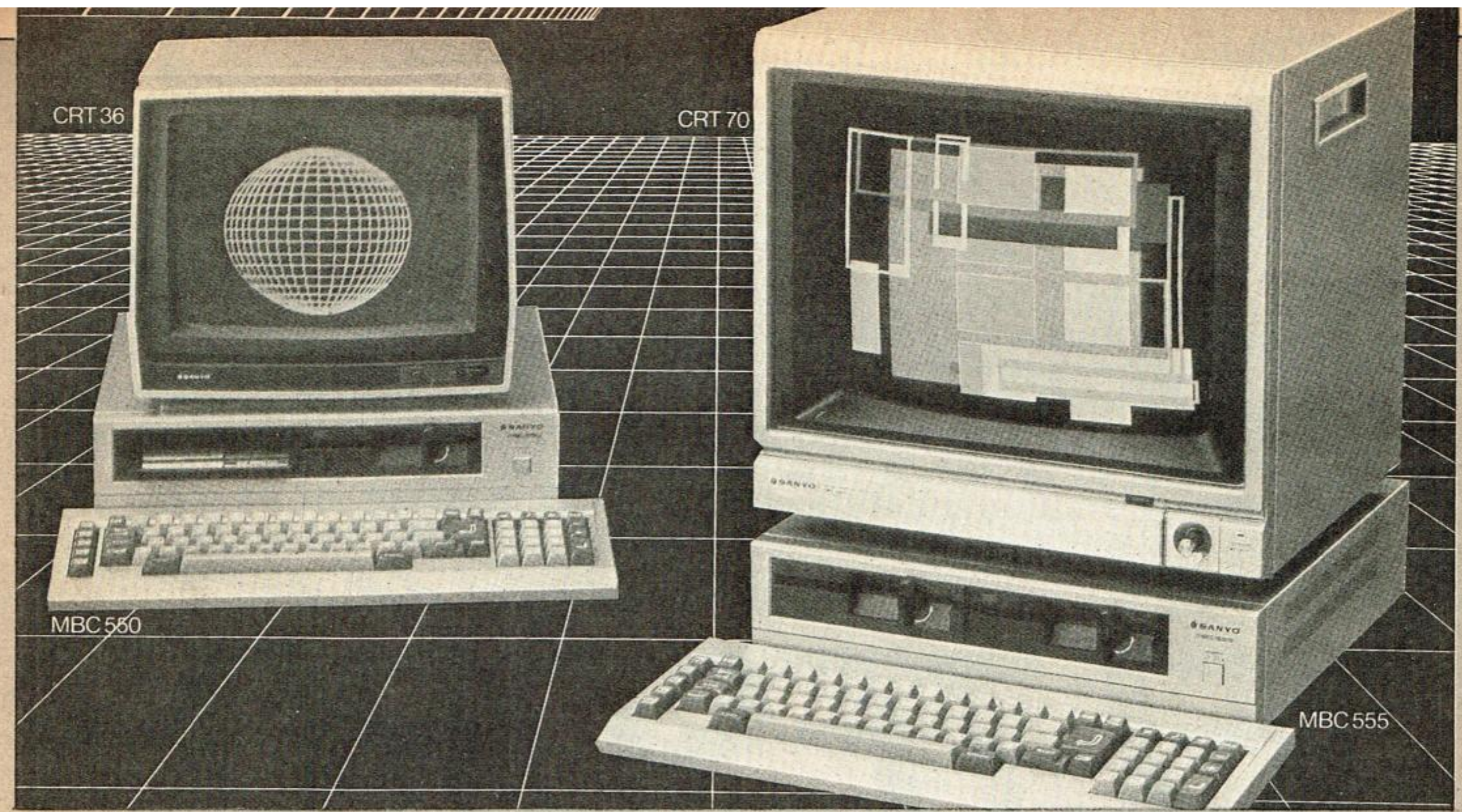


ampliable a 64K. Su lenguaje es el BASIC y cuenta con un excelente catálogo de juegos de gran definición gráfica y divertido contenido. Lo distribuye Data Track.

Investrónica, distribuidora de los ZX80, ZX81 y ZXSpectrum, ha presentado en esta ocasión el QL Sinclair. Esta maravilla de la informática cuenta con un procesador de 32bits, 128K de Memoria RAM y teclado profesional en castellano. Por él la gente de Investrónica ha fundado un "Qlub" del que formarán parte todos los usuarios del QL. El primer socio del "Qlub" se llama **Verbot** y es un pequeño robot, que tiene ojos y boca destellantes, luz de memoria que indica cuando las órdenes han quedado grabadas, manos para recoger pequeños objetos, una atenta para no perderse lo que se le manda y, en su pecho, las teclas de memoria.

Modulo de expansion 3 ADAM de CBS Coleco Vision



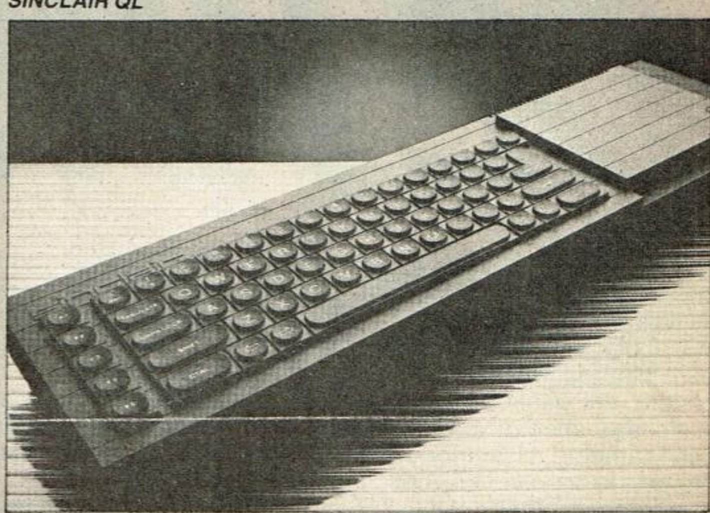


MBC Y MBC555 de Sanyo

TOSHIBA MSX



SINCLAIR QL



Verbot reconoce tu voz y obedece tus órdenes. Pero, ojo es sólo un juguete, quiero decir que no se te ocurra mandarlo a que te haga la cama porque se hará el sordo.

Textronic, S.A., lució orgullosamente en su stand de SONIMAG el microordenador ORIC ATMOS de 48K, una versión mejorada del ORIC-1, que ha sido considerado como el "Mejor del año" en Francia. Una de las ventajas del ATMOS es que gracias al método de "manejo de atributos consecutivos" empleado por Viewdata y Teletext, puede ofrecer 37K de memoria disponible para programación y juegos, además de cumplir con todas las otras funciones comunes a ordenadores de mayor memoria.

Vídeo Technology España es la compañía importadora de la serie de ordenadores **Laser** con sus respectivos accesorios y joysticks para juegos. La gama de estos microordenadores son el **Laser 200,** el **310,** el **2001** y el **3000.**

Uno de los aspectos que conviene reseñar en este sector es la presencia de las compañías japonesas, como Sony, Sanyo y Toshiba con ordenadores personales y microordenadores de gran calidad. La Sanyo ofrece la serie de los MBC-550 y 555 de 16 bits, con el sistema operativo MS-Dos, y lenguaje Basic. Y precisamente esta es la gran novedad tecnológica para todos los que tengan o vayan a tener un microordenador. Los japoneses están trabajando en la unificación y en la compatibilidad de los lenguajes para que todos los ordenadores puedan entenderse. Un primer paso es el sistema operativo MS.

Los ordenadores de **Toshiba** que presentó su pequeña gran joya, HX-10, de 64K, con el revolucionario sistema operativo MSX que, como ellos mismos pregonan, "salta las limitaciones de los lenguajes". Dado que este es un tema muy interesante, en los próximos números lo trataremos más ampliamente.

Como vemos SONIMAG, una vez más nos ha puesto al día y hemos podido comprobar que la pasión por los juegos de ordenador y vídeojuegos sigue en aumento. Por este motivo, al margen de otras novedades, del bullicioso ambiente de la feria creado por las miles de personas que la visitaron durante una semana, hemos querido apuntar el florecimiento del software de juegos en nuestro mercado y la llegada del revolucionario sistema MS, con el que todos los ordenadores podrán hablarse.

AVENTURA CONCURSO

Rick Deckard

por Armando S. Blume

Otra fabulosa aventura de nuestro héroe legendario el valeroso Rick Deckard. Esta vez el blade runner **se traslada al Futuro para compartir con su habitual astucia la incógnita del Tesoro de Krypton, motivo de Gran Enfrentamiento bélico de la nebulosa de Andrómeda. ¡Ayúdale con tu inteligencia, amigo lector!**



Nuestro amigo Deckard se hallaba plácidamente en su estancia disfrutando de una árida y desconsolada melodía del cuarto movimiento del Concierto para Orquesta de Bartok, una reliquia sonora del pasado que le sumía en profundas meditaciones; cuando repentinamente, el interfono de su videopantalla le devolvió a su cotidiana realidad, interrumpiendo el inusitado placer de su ensoñación. La llamada pertenecía a un entrañable colega, el comandante James Tupperware, que le solicitaba como ala derecha para un partido galáctico de Fútbol-Cohete entre **blade-runners** veteranos y otro equipo integrado por replicantes arrepentidos del tipo **Nexus 7**. Aunque la proposición de Tupperware era tentadora, Rick se resistió a la oferta. Su estado de ánimo no se hallaba predispuesto para tan duro enfrentamiento depotivo. Los partidos de Fútbol-Cohete solían ser amistosos, pero casi siempre existían evidentes rencores entre los replicantes, que provocaban graves accidentes con sus trampas y su juego sucio.

Y como a nuestro héroe no le apetecía en aquella apacible jornada dedicarse al derramamiento de sangre, decidió emplear su precioso tiempo en su "hobby" favorito: el viaje intemporal en su Máquina del Tiempo. Pero estra vez tenía que realizar un viaje especial, más lejano a su época si pudiera ser. Por ello el "blade runner" Deckard estableció, las coordenadas de larga distancia en el cuadro de mandos de su extraordinario artefacto, su viejo H.P. que, aunque de segunda mano, tan buenas experiencias le había proporcionado.

Tras los baches de rigor y las acostumbradas convulsiones, la Máquina de Rick se sumergió de nuevo en los insospechados huecos negros del Tiempo y el Espacio que limitaban los márgenes del Túnel de la Eternidad, inalcanzable y vano propósito, aunque –según la leyenda– en el año 2001 un célebre astronauta americano, el controvertido Estanislao Kubrick, arribó a la Meta Eterna; si bien sus experiencias finales se desconocen porque nunca regresó.

"Creo que esta vez he llegado lejos" –pensó Deckard, tras los instantes que duró la fase de traslación.

Efectivamente, el legendario cazador de replicantes había llegado lejos, muy lejos. Su cronómetro visor locacional indicaba: **Centro de Operaciones del Planeta SIRIUS, 18 de julio del año 2136**.

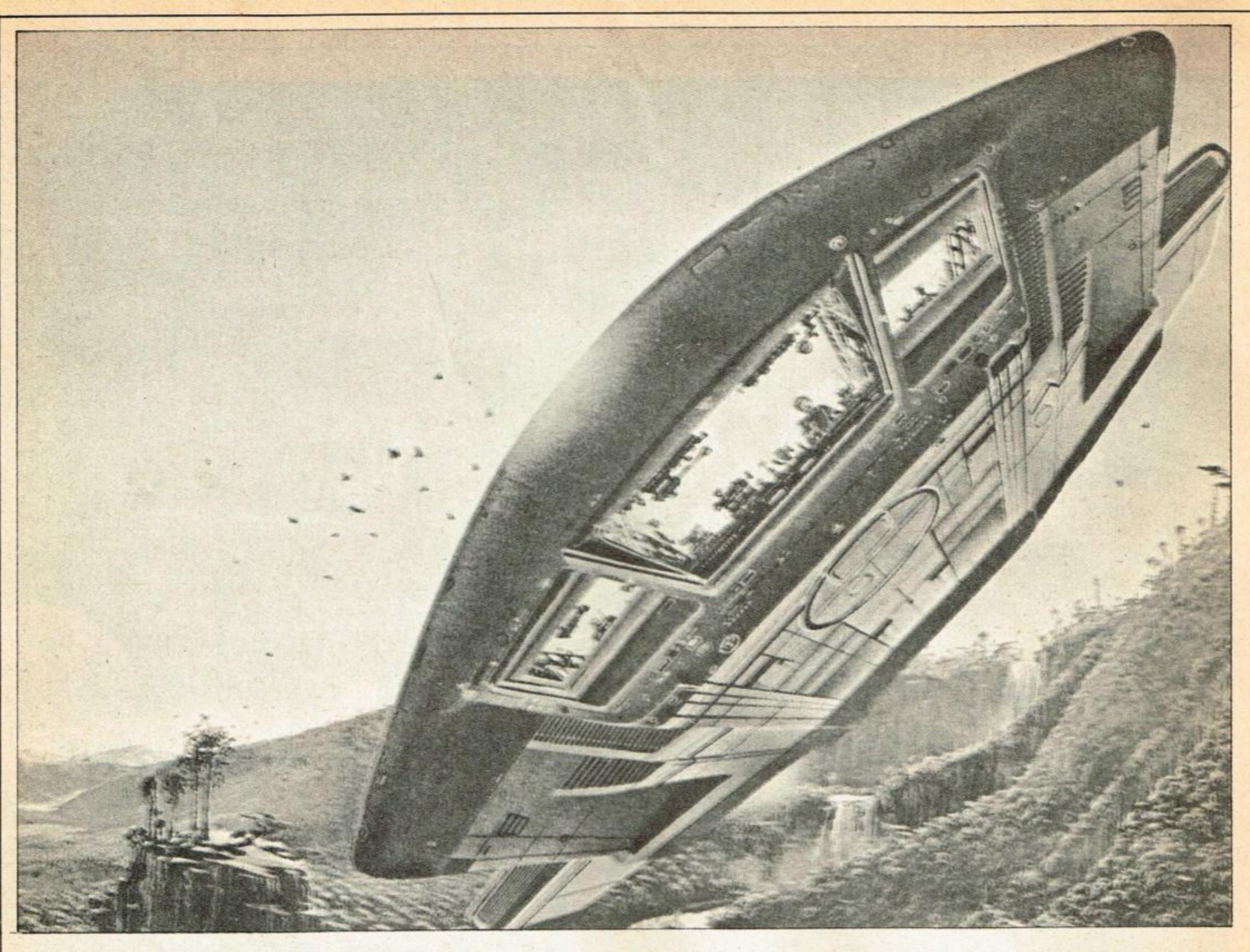
Rick descendió de su nave cronológica y se halló bajo una inmensa bóveda de transparente cristal habitada por extraños artilugios mecánicos de desconocida tecnología. Aparentes robots voladores se desplazaban de un punto a otro de la bóverda con extraordinaria rapidez. Ninguna de tales presurosas criaturas parecía prestarle atención a nuestro visitante. El **blade runner** Deckard contempló el paisaje que se vislumbraba más allá del recinto de cristal: desoladas montañas grisáceas le concedían al crepúsculo un tono patético. Nuestro héroe no podía presumir que ante sus ojos se abría **el incierto paisaje anterior a la batalla.**

Tras unos instantes de ensoñación, Rick se percató de que un ser de apariencia humana y de enorme envergadura se dirigía hacia él a través de un pasillo lateral de la bóveda. El humanoide se acerco paulatinamente al valeroso **blade runner** y, ante el asombro de éste, se expresó en correcto castellano.

–Bienvenido a Sirius, viajero; aunque el momento histórico de tu llegada quizá no sea el más oportuno para tu integridad física.

–Soy el mariscal Hank Potius –continuó el personaje– Jefe de la Fuerzas Posicionales del Norte. No te extrañe el hecho de que conozca tu lenguaje. Poseo capacidad para penetrar en tu mente y descifrar automáticamente tu arcaica semiótica.


EG13



Precisamente el cerebro de Deckard yacía plenamente confuso, pero su innata curiosidad entró en acción.

–¿En qué oportunidad histórica me he metido esta vez? –Manifestó.

–En pleno Gran Enfrentamiento bélico por la posesión del Tesoro de Krypton, la más anhelada acumulación de energía neutrónica por la que rivalizan todos los seres vivos de la Nebulosa de Andrómeda. –Contestó el mariscal Potius.

–¿Dónde se encuentra ahora el preciado Tesoro? –Preguntó el **blade runner**.

La respuesta del ajeno Potius fue adecuadamente explicativa.

–Hace 179 años, el planeta Krypton dominaba radiantemente en su Galaxia, como la más avanzada civilización de la misma.

Pero, por un inevitable proceso de desintegración, el planeta estaba condenado a la explosión total. Jor-El, el Sumo Artífice de Krypton, decidió salvar a su hijo recién nacido, lanzándolo al Espacio en una cápsula educativa y bien protegida contra elementos extraños. Según cuenta la leyenda, el primogénito de Jor-El llegó al planeta Tierra, donde, con el apelativo de **Superman** y dotado de extraordinarios poderes, realizó grandes proezas contra las Fuerzas del Mal. Asimismo, el Sumo Artífice de Kryptonita, decidió salvaguardar toda la sabiduría existencial de su cultura, condensada en el Cristal Mágico de Krypton, proyectándola al Espacio Interestelar en la Nave Reina del incorruptible Tolmar-Klan, mano derecha de Jor-El y descendiente directo del Gran Consejero Tolmar-Klux. La nave de Tolmar arribó casualmente a la Zona Norte de Sirius y nos convertimos por el azar del destino en los depositarios del Cristal Mágico, la herencia cultural y energética de los habitantes de Krypton, que con grandes precauciones ocultamos secretamente en las galerias subterráneas de nuestro Ministerio de la Abundancia.

Deckard, fascinado por el relato, prosiguió alimentando su curiosidad. –¿A qué se debe tanto despliegue mecánico y por qué peligra mi integridad física?

–Desgraciadamente –continuó el Mariscal Potius– los astutos espías de otro Imperio de la Nebulosa, La Fuerza Talamita, descubrieron nuestro secreto y han preparado detenidamente la invasión del planeta, con la malévola intención de apropiarse del Tesoro de Krypton.

El ataque es inminente y nos hallamos dispuestos a rechazar a los Acorazados Galácticos del enemigo, si bien tenemos serias dudas en cuanto a las posibilidades de su nueva tecnología bélica, el último Rayo Ultrasónico de gran fuerza catalizadora, y estamos indecisos ante la defensa idónea a desarrollar.

–¡Podeis contar con mi colaboración, Mariscal! –Expresó con firmeza el valeroso **blade runner**.

–Os agradezco vuestra ayuda– Manifestó Potius–. La fuerza Talamita es extremadamente peligrosa y debemos neutralizar su moderno Rayo Ultrasónico. Para ello contamos con tres tipos de defensas de utilización alternativa, pero debemos acertar cuál de ellas es la más indicada. La primera es LA BATERIA DE MISILES ALBA 3, cohetes teleridigidos de gran poder destructor. La segunda consiste en LA FLOTA GALACTICA DE SIRIUS, de gran efectividad y rapidez de desplazamiento, provista de los poderosos rayos GAMMA 7000. Y la tercera defensa, situada en el Centro de Operaciones del Planeta, está integrada por EL GRAN NUCLEO PROTOR X-20, contingente acumulador de energía y neutralizador de efectos McIntosch.

¿Cual de las tres DEFENSAS podrá detener la eficacia del peligroso RAYO ultrasónico de los talamitas? ¿Cuál de ellas eligirías tú, joven lector?.

Solución a la aventura-concurso EN BUSCA DE ELDORADO

EL VALLE DE LOS CRISTALES

El valeroso **blade runner** Deckard y el capitán Lawrence Keymis de la Armada Británica se dirigieron al **Valle de los Cristales** situado en la parte central del Roraima. Si bien la localización exacta de Manoa, la ciudad dorada de Tamanaco, no se pudo descubrir en esta expedición, EL VALLE DE LOS CRISTALES es la solución correcta de la aventura-concurso. Allí se hallan diamantes y piedras preciosas por valor de varios millones de ducados, constituyendo un fabuloso tesoro que hizo rico al capitán Lawrence Keymis para el resto de sus días.

LA ZONA DE LOS LABERINTOS DEL NORTE

Don Diego Palomeque, Gobernador de la Guayana, se dirigió junto a un grupo de indígenas a la **Zona de los Laberintos del Norte,** y allí todo el grupo expedicionario cayó en la astuta trampa planificada por los Omapuas: una vez adentrado en el misterioso **Laberinto del Norte** de Roraima, ningún ser humano ha regresado jamás.

Si has escogido esta respuesta, amigo lector, has errado en tus suposiciones, porque nunca más se supo del gobernador don Diego Palomeque de Acuna.

LA CUENCA DEL RIO ARABOPO

El guerrero y hombre de letras Sir Walter Raleight se dirigió con otro grupo de exploradores indígenas y con la mayoría de sus fuerzas armadas a la **Cuenca del Río Arabopo.** Estuvieron varias semanas buscando oro y diamantes a lo largo del peligroso río, pero sus propósitos resultaron infructuosos: no yacían tesoros en el Río Arabopo.

La expedición de Sir Walter tuvo que regresar a Inglaterra, donde el renombrado caballero fue procesado y ajusticiado por malgastar en sus aventuras el erario público. La BUSCA DE EL DORADO le costó a Raleight su propia cabeza.

La respuesta es, pues, errónea.

GANADORES DEL CONCURSO AVENTURA, RICK DECKARD

EN BUSCA DE EL DORADO

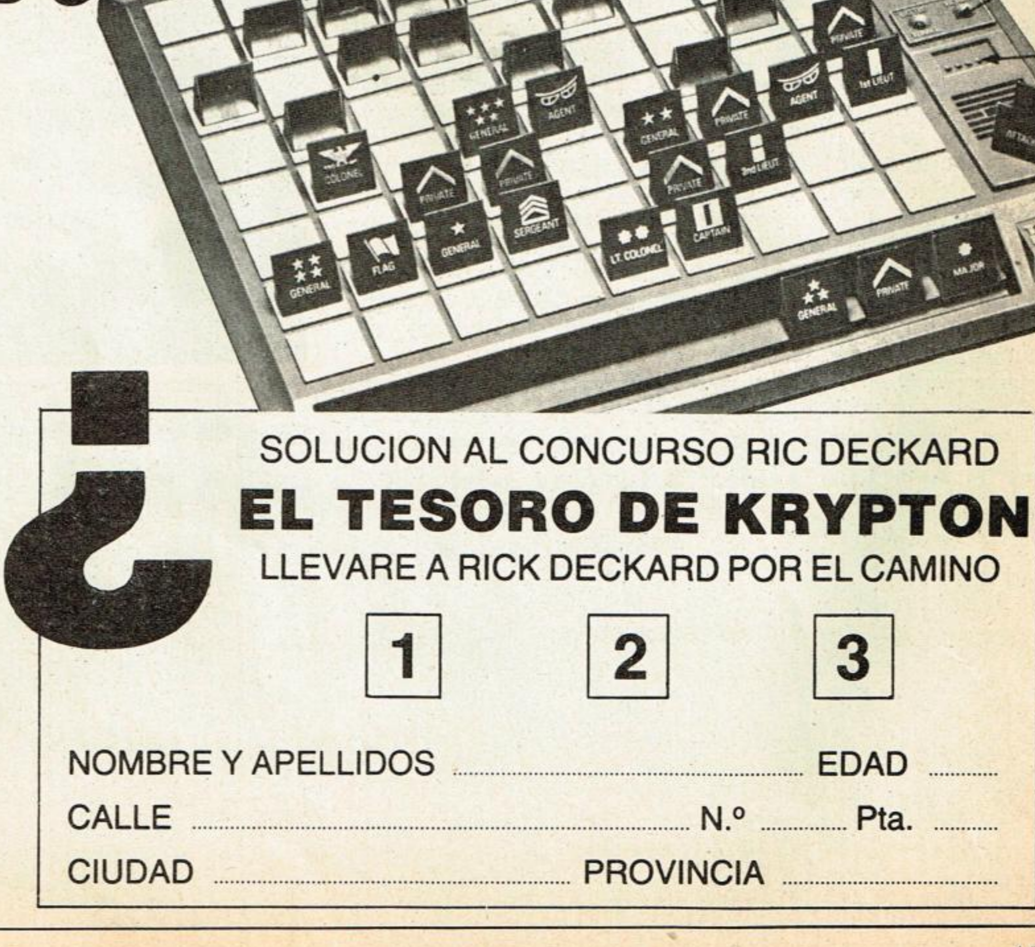
Entre los cientos de cartas recibidas con la respuesta correcta, hemos dado las diez siguientes:

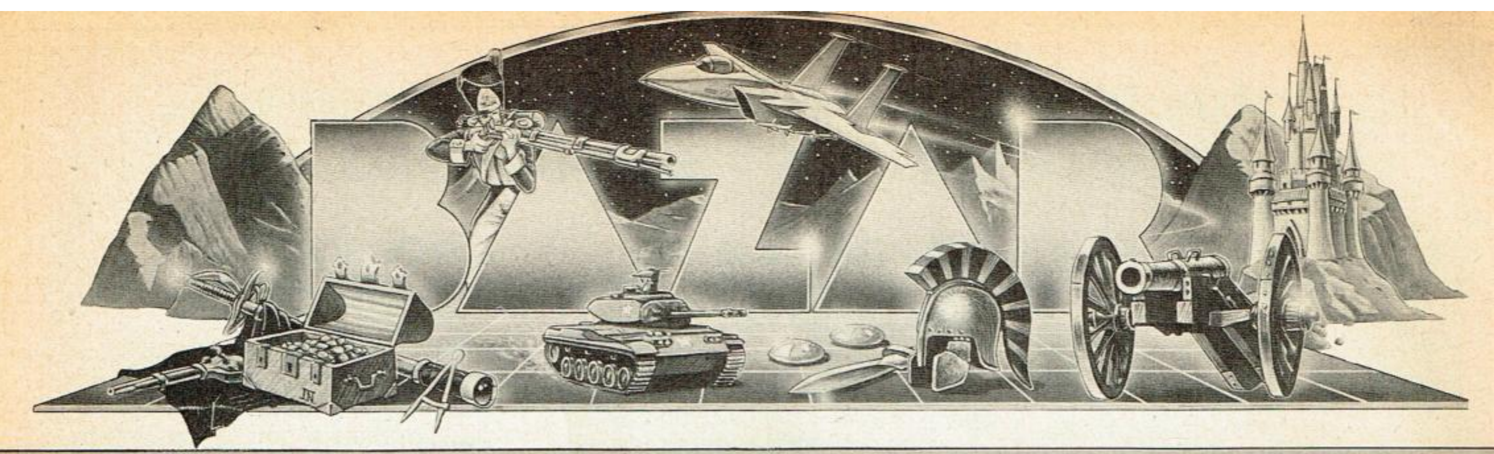
- **Pedro Marranz – Avila.**
- **Mario Santacruz – Valladolid.**
- **José M.ª Anchorena – Málaga.**
- **Fernando Céspedes – Madrid.**
- **Manuel Bellido – Sevilla.**
- **Iñaki Goicoechea – Pamplona.**
- **Jesús Navarro – Barcelona.**
- **Maricarmen Zabala – Zaragoza.**
- **Pedro J. Llanos – Madrid.**
- **José Olmos – Vigo.**

Cada uno de los aquí nombrados recibirá un fantástico juego electrónico, denominado "The Generals".

A todos los que nos han escrito un fuerte abrazo de SUPER JUEGOS, con el deseo de que la próxima vez les toque.

Y atención, el premio de la próxima aventura de RICK DECKARD será el fantástico juego ALERTA ROJA.





DRACOS DOMINA LAS GALAXIAS



Dracos" es un juego de tablero, cuyo pasaje está enmarcado en lejanas galaxias. "Dracos" es un personaje que domina un basto imperio sideral. Para salvar los Sistemas Planetarios sojuzgados por el ambicioso ser hay que atravesar un difícil laberinto lleno de peligros.

Para jugarlo se cuenta –además del tablero–, con 8 naves, 5 fichas scanner, 50 pantallas magnéticas, 35 cartas núcleos de vacío, 5 hojas de control y una hoja de control para Dracos.

El juego ha sido editado recientemente por CEFA, y diseñado para seis jugadores mayores de 10 años.

INICIACION A LOS WARGAMES

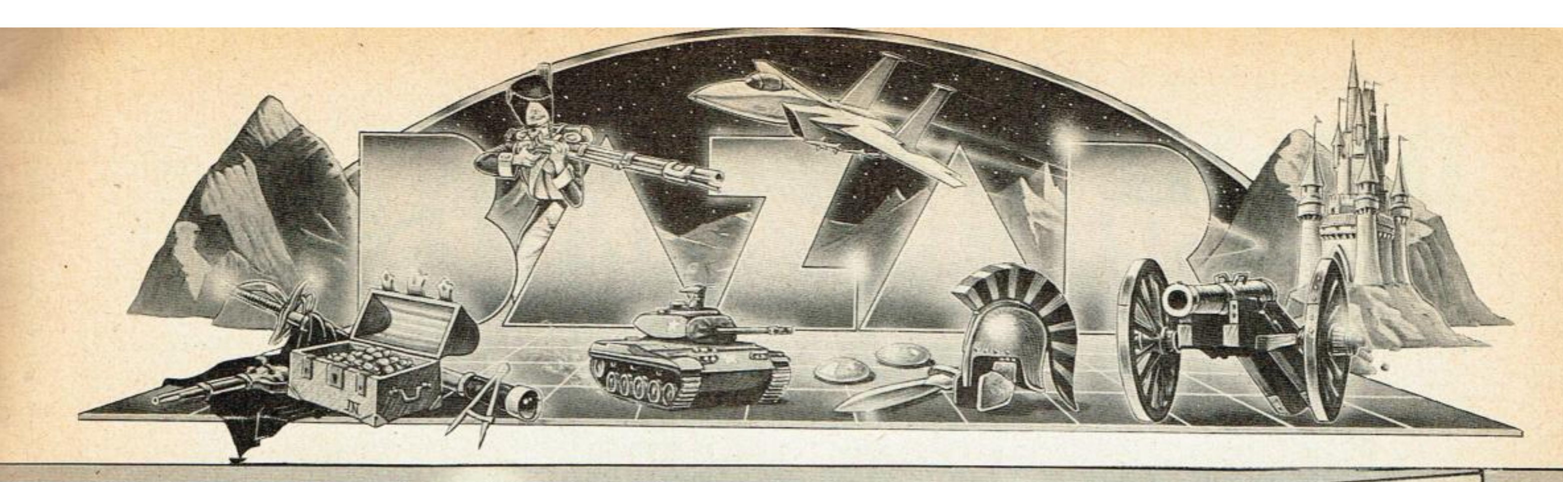


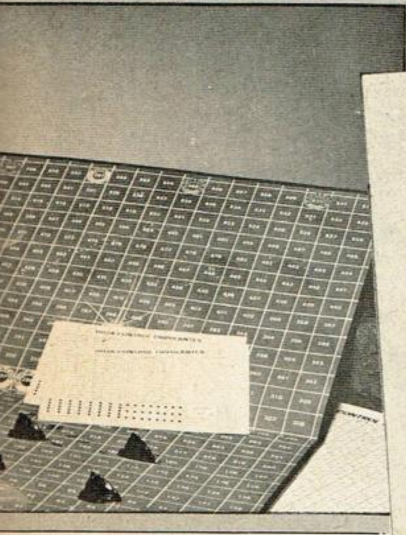
Para jugar bien a los juegos de guerra hay que comenzar a familiarizarse con ellos. Un buen camino para lograrlo es comenzar por supuestos bélicos cuyos reglamentos no sean excesivamente sofisticados, luego uno ya puede lanzarse a mayores empresas. Pues bien, un excelente juego de iniciación a los **wargames** es el llamado **Sinai** que reproduce el conflicto entre Israel y Egipto. El juego consta de un tablero de cartón que reproduce el escenario del enfrentamiento y un surtido de fichas para las unidades en combate, amén de dos marcadores de objetivos y potencial de combate. Lo produce la prestigiosa **CEFA** de Zaragoza, empresa que ha conseguido varios galardones en muestras internacionales.



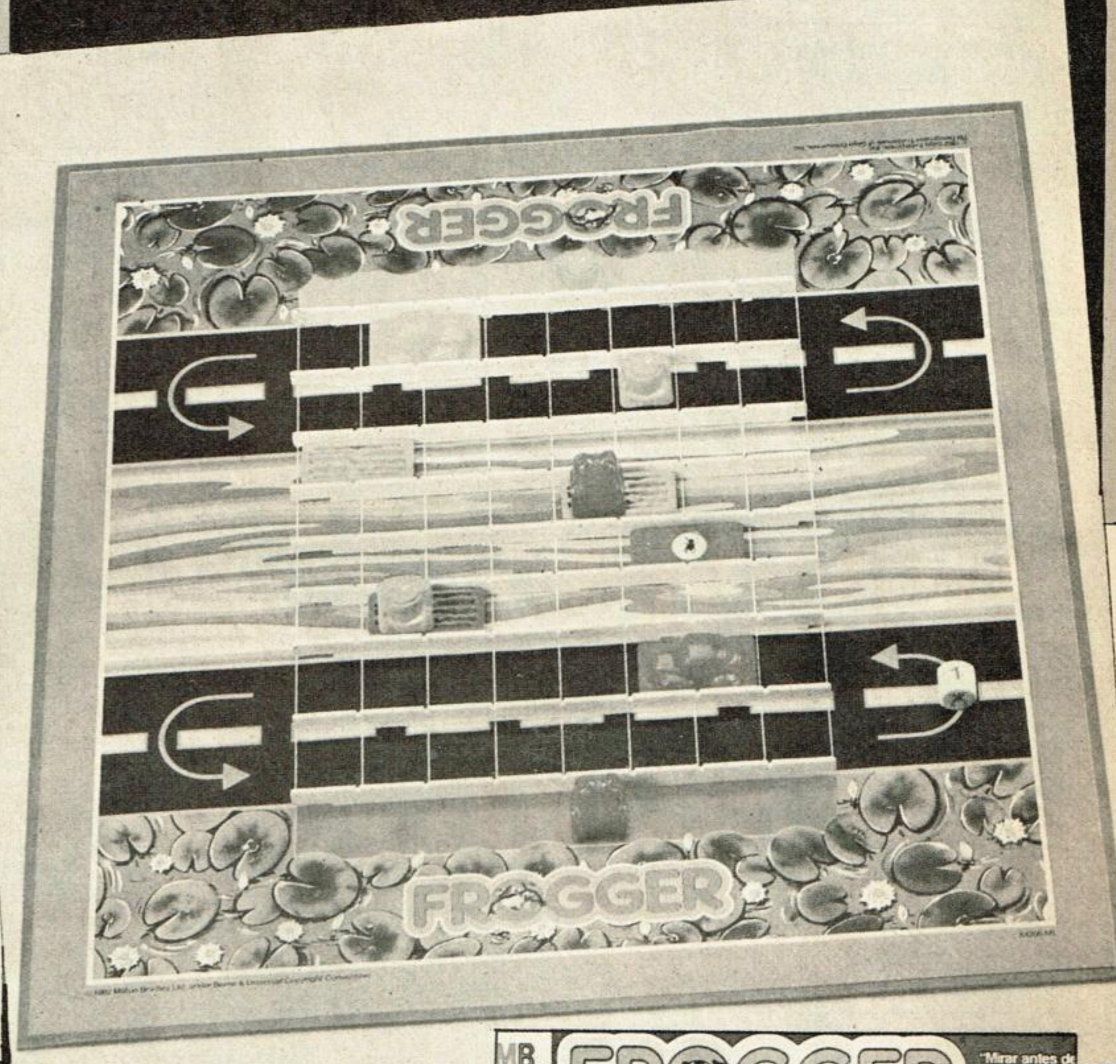
NUESTRA GUER

En el pasado número de **SUPERJUEGOS** nos hacíamos eco de la aparición de un interesantísmo juego que reproducía la Guerra Civil Española. Pues bien al parecer este conflicto bélico ha merecido la atención "sectorial" de los enfrentamientos de aquella contienda, y de nuevo **Nike & Cooper Española, S.A.** acaba de poner a la venta otro **wargame** relacionado con ese suceso histórico. Nos referimos a **La batalla del Ebro** sobre cuyo tablero se reproduce la ofensiva que el 25 de julio de 1938 iniciaron las fuerzas republicanas. Presentado en un detallado tablero de 64×80 que contiene









RA CIVIL

la cartografía del escenario de las operaciones, **La batalla del Ebro** consta de 200 fichas que representan las unidades combatientes, además de un detallado libro de instrucciones para ambos bandos. Este juego se recomienda a partir de los 10 años y en él pueden tomar parte de 2 a 4 jugadores.

FROGGER

La célebre rana de los videojuegos que tantos y tantos amigos ha conseguido en nuestro país, salta ahora desde la pantalla de televisión al tablero de sobremesa. En efecto, **MB** acaba de lanzar al mercado la réplica de este famoso juego de pantalla, para que podáis jugarlo sin necesidad de consola ni televisor. En el tablero se reproducen las incidencias e inconvenientes que ha de salvar **Frogger** para llegar sano y salvo a su madriguera. Un entretenimiento recomendado a los chicos y chicas de 7 a 12 años.

DAL-MI

JOCS DIDACTICS - KITS
JOGUINES - SCALEXTRIC

Avd. Mistral, 22 - Tel. 325 62 85 BARCELONA-15



MUÑECOS DE ARTESANIA

CARMEN SOLE

Calle Mascaró, 54
Tel. (93) 256 86 00
BARCELONA-32



KITS R.C. TRENS

JOCS DE TAULA - JOCS DE GUERRA

Floridablanca, 98
Tel.: 224 85 61
BARCELONA-15

MUNTATGE DE MAQUETES



ESPECIALISTAS EN JUEGOS Y JUGUETES NUEVOS Y USADOS

C/. Santa Bárbara, 2
Tel.: 894 46 02

SITGES (BARCELONA)



DIVERTILANDIA
Paradís dels infants

Tamarit, 120
Tel.: 223 68 25 BARCELONA-15

MERCADARDO

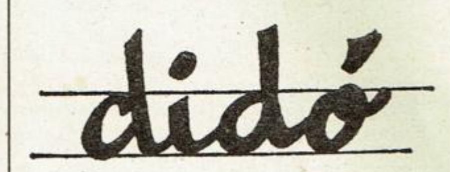
Hospital, 100 Barcelona - España Tel. 241 92 39

trens

Ctra. de la Ametlla, 30
Tels.: (93) 871 40 04 / 871 40 58
Télex BBLG-51853 E / TRENS
LA GARRIGA (Barcelona)
España

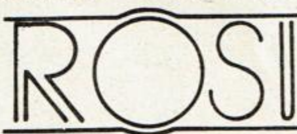


Rosellón, 231
Teléfono 217 72 99
BARCELONA-8



C/. Urgell, n.º 49
Tel.: 254 59 36
BARCELONA

JUGUETES - OBJETOS REGALO



Juan Soliva

Sepúlveda, 145
Apartado 32/206
BARCELONA-11

Tels.: 254 85 16
254 40 18



C/. Pedro IV, 78-84 - 6.ª planta
Locales 5 y 6
Tels.: 309 55 10 - 309 50 94
BARCELONA-5

Clínica de Muñecas
SOLER - BIEDMA

Hospital, 78
Tel.: 242 61 52

JOGUINES
DIDACTIC'S
JUGUETES

Avda. Mistral, 63 Tel. 243 74 73 BARCELONA-15

JUGUETES
TIC-TAC, S.L.
BARCELONA-21

Avd. Diagonal, 550
Tels.: 200 63 13 - 209 59 78



ARTESANIA EN FIELTRO
TRAPO Y LANA

Carmen Karr, 13 - Tel. (93) 203 26 09
BARCELONA-34



IMPORT - EXPORT

Representaciones M. y O. Darder

Almacén y Contabilidad:
C/. Carlets, 39
Tel.: 893 39 47
VILANOVA I LA GELTRU

Ventas:
P.º San Juan, 132, 4.º 4.ª
Tel.: 257 03 17
BARCELONA-37

JUEGOS DE ROL

EL HEROE A TUS ORDENES

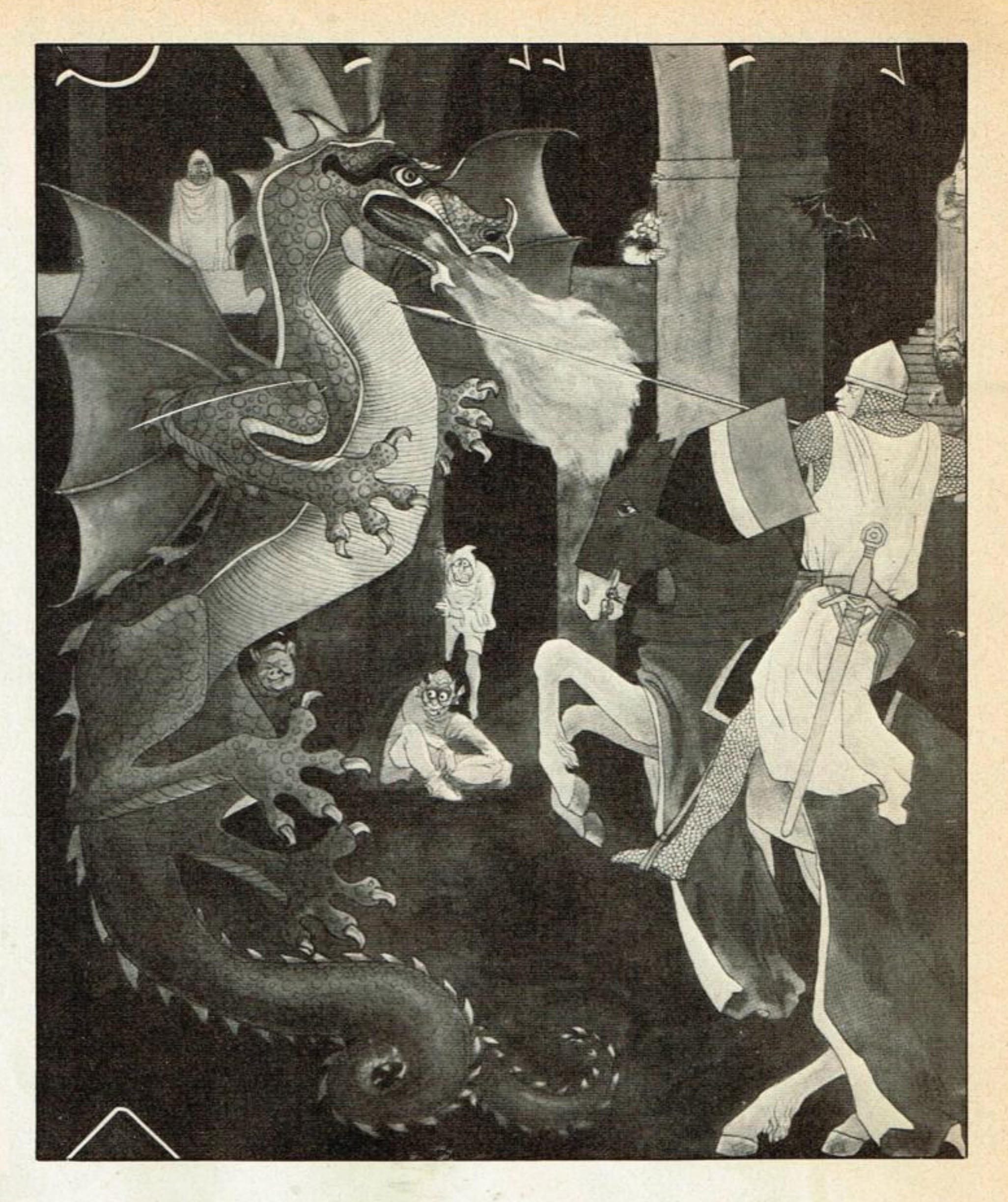
El juego es aventura. Una aventura que tú puedes vivir intensamente llevando a tu héroe por los senderos más insólitos y haciéndole que se enfrente a los más diversos peligros.

Antes de comenzar a vivir la aventura de un juego de rol, conviene señalar que en ellos pueden intervenir desde un jugador hasta diez o quince y un conductor, con el que hay que establecer un diálogo para que dé ciertas pistas acerca de las condiciones y lugar en el cual se desarrolla la acción.

Cada jugador interviene en la aventura asumiendo el rol de un personaje determinado como si se tratase de un actor, mientras el conductor establece la corrección o no de las acciones que cada jugador pretende hacer ejecutar a su personaje.

Para llevar a cabo su papel de árbitro el conductor obviamente se basa en una ley, que no es precisamente la ley de la selva, sino un reglamento muy preciso en el que se contemplan tanto los movimientos de los personajes, la calidad de los mismos y el escenario dentro del que se mueven.

El reglamento en cuestión también debe dar a conocer las características físicas y morales de los personajes, pues a través de ellas el jugador puede definirlo y actuar en concordancia con ellas. Dado que la variedad de las características puede ser muy amplio, normalmente sse establece una escala numérica, según la cual a mayor nivel mayor brillantez y fortaleza del personaje.



Características

Tirar las características o pintar el personaje se realiza al principio del juego. En ese momento el conductor da a conocer el aspecto moral y físico del personaje a los jugadores de acuerdo con las reglas de cada juego. Existen tres variantes para establecer las características.

– **Aleatoria.** Según esta variante se propone asociar cada característica al resultado obtenido de una tirada de tres dados de seis caras (3D6). De acuerdo con esto el puntaje más alto para cada característica es de dieciocho y el mínimo de tres, de modo que de 1 a 3 la característica será débil; de 4 a 9 media, y de 10 a 18 fuerte.

– **No aleatoria.** En este caso cada jugador dispone de 100 puntos y es él quien dispone la fortaleza o la debilidad de cada característica repartiendo dichos puntos.

–**Alternativa.** Esta es una combinación de las dos anteriores. El jugador realiza las tiradas de dados y una vez efectuadas todas, puede "robar" puntos de una y atribuírselas a otra.

Aunque los tres métodos son arbitrarios, interviniendo en mayor medida el azar o la voluntad del jugador, lo importante a la hora de crear un personaje es que este reúna tanto virtudes como defectos, de modo que la lucha con sus adversarios o con la naturaleza no esté definida de antemano.

Personaje

Para tener un personaje tienes que coger papel y lápiz y cuatro dados de seis caras. Suponiendo que el personaje que quieras crear tiene 10 características, cinco de ellas definirán su aspecto síquico y comunicativo y las otras cinco su aspecto físico.

Cada jugador tiene opción a tres tentativas para configurar las características de su personaje, de modo que se pueden hacer tres diagramas (fig. 1) para apuntar en cada uno de ellos los distintos resultados de las tiradas de dados y elegir finalmente la del diagrama que más convenga.

Para colocar el valor numérico en cada casilla se procede del siguiente modo:

– Lanza los cuatro dados juntos y suma los puntos obtenidos.

– Coloca estos puntos en la primera casilla del primer diagrama.

– En la segunda y tercera tirada de dados rellena las primeras casillas del segundo y tercer diagrama. Y así sucesivamente.

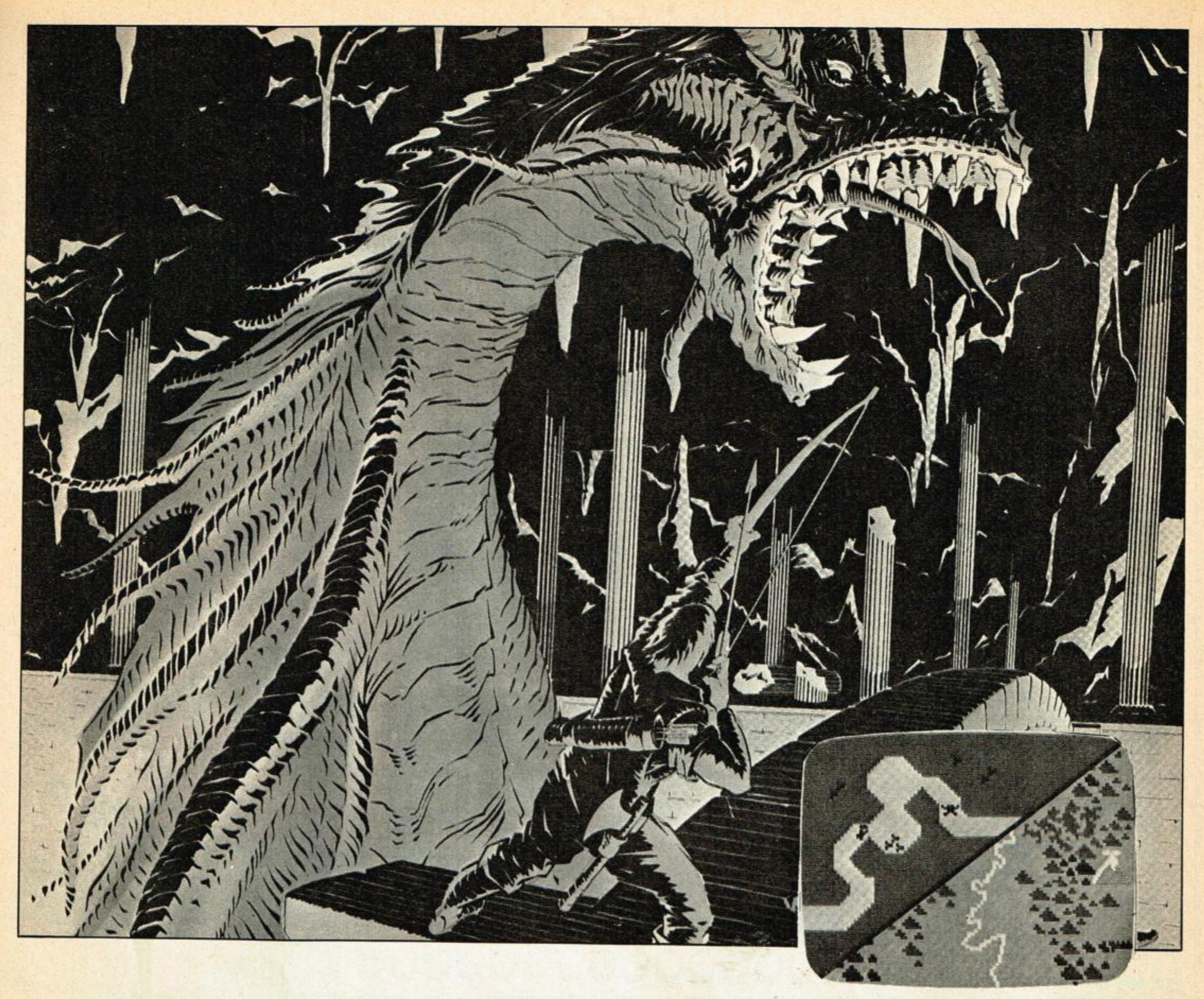
– También puedes ir rellenando las casillas que menos te interesan hasta que te sale una buena tirada y la colocas en la característica que más te interesa. Pero en este caso a medida que se hacen los lanzamientos se reduce el número de posibilidades y corres el riesgo de quedarte con un valor numérico pobre. Todo es cuestión de tener buena suerte.

Dones y talentos

Los personajes, además de sus características esenciales, tienen dones o talentos, los cuales se calculan a partir de aquéllas, según el diagrama que has elegido.

Moverse silenciosamente, saber desmontar una trampa o encantar a otros personajes son dones y talentos que el personaje puee tener en función del cálculo que hagas al restarle 10 de cada característica. Si por ejemplo, como en el diagrama 1, tienes 10 en F, te queda cero; 13 en I, te resta 3; 1 en S., –9, etc. Este resultado es lo que se denomina "margen de característica" y de la suma de ellos depende el éxito o el fracaso de tu personaje en cada actividad.

Para comprenderlo más claramente digamos, que si quieres que tu personaje atraviese la puerta de un castillo, debes sumar los márgenes F., V. e I. y después lo multiplicas por 4 y el resultado será el porcentaje de posibilidad que tiene de conseguir su objetivo. En nuestro caso tenemos $3 - 2 + 0 = 1 \times$



4 = 4% de posibilidad. De todas maneras, todo juego de rol trae una tabla específica.

Tirada de porcentaje

Con respecto a la tirada de porcentaje, digamos que es aquella que tiene a su cargo el conductor y que te indica si la acción de tu personaje ha logrado su objetivo en el momento preciso. El conductor tira a suertes un valor comprendido entre 1 y 100 y si el resultado obtenido es inferior a 25, se considera lograda pero si es mayor no.

El significado de este procedimiento es otorgar a la acción tanto carácter, como posibilidad de realización.

Puntos de vida

Cada personaje, cuyo rol asumes, tiene lo que se llama "puntos de vida". Estos son, por ejemplo, su equilibrio mental, su vitalidad y su adaptabilidad. Estos puntos, de acuerdo con el desarrollo del juego (combates, descansos, etc.), puede perderlos y recuperarlos, pero si en algún momento llega a cero en alguna de estas características puede volverse loco, enfermar, o morir.

Una de las características principales de los juegos de rol es que tu personaje, si sale indemne de la aventura, puede participar en otra. Contará a su favor la experiencia, que le permitirá mejorar ciertos aspectos de su personalidad y, en consecuencia, tener más posibilidades de supervivencia. De acuerdo con esto, los juegos de rol, son verdaderamente interesantes porque cada jugador puede ir modelando un personaje según su propia personalidad o fantasías y hacer de cada partida, una verdadera y apasionante aventura.

PERSONALIDAD

I	V	Vo	EM	C
13	8	18	9	7

FISICO

S	R	F	Re	A
1	16	10	8	6

Personalidad: I: inteliencia; V: valentía; Vo: voluntad; EM: equilibrio mental; C: comunicabilidad.
Físico: S: sentidos; R: reflejos; F: fuerza; Re: resistencia; A: adaptabilidad.

PISTOLERO

Philips
Consola: Videopac G-7000 y G-7400
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

POR CLAUDIA TELLO HELBLING

Esta es una nueva forma de jugar a los pistoleros sin andar corriendo por la casa y darles dolor de cabeza a los papis.

En la pantalla aparecen dos pistoleros, uno azul arriba y otro abajo vestido de rojo.

Las pistolas tienen seis balas y disparan horizontalmente, de modo que tienes que bajar o subir para enfrentarte con el otro. Cuando se te acaben las balas tienes que acercarte a un árbol de tu color y automáticamente tendrás una nueva carga.

Los pistoleros pueden ocultarse entre los otros árboles o cactus que hay distribuidos por la pantalla. El juego lo gana el primero que gane diez duelos. Si cuando comienza el juego ninguno de los dos jugadores oprime el botón rojo, el ordenador lo hará por ellos. Si practicas mucho a lo mejor consigues superar a John Wayne o a Clint Eastwood. Un consejo. Cuando te sientes en un bar nunca le des la espalda a la puerta.



FRUIT SEARCH

Sord
Ordenador: Sord M-5
Mandos: Disco
Jugadores: 1

Si te gustan los problemas y, sobre todo, los juegos de lógica donde tienes que usar tu inteligencia, éste es un videojuego adecuado.

Este cartucho es muy divertido, pero si no tienes paciencia y te pones nervioso no te saldrá nunca. "Fruit Search" consiste en adivinar o razonar cuál es el orden en que están dispuestas las frutas para las camareras de un hotel. Evidentemente en sus bandejas no hay ninguna, pero en las ventanas aparecen todas las frutas. Tu misión es disponerlas en el orden correcto en el menor número de veces posible, ya que tienes 15 oportunidades.

Te recomiendo que para cogerle el tranquillo empieces con tres chicas y que después aumentes a cuatro y por último a cinco. Para estas últimas tendrás 25 oportunidades, porque evidentemente la cosa es más complicada. Pero no te creas que todo te lo ponen negro desde el principio, pues el ordenador te da algunas pistas. Si has acertado alguna fruta, aunque no esté bien colocada, al costado te aparece una señal azul y si además, una de ellas está bien correcta la seña será roja. Tu habilidad consiste en deducir, cuál es la fruta o frutas que están bien. Este juego, te da una gran capacidad de lógica y razonamiento de un modo muy entretenido.

Creative Computer

NARZOD

Vectrex
Consola: Vectrex
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

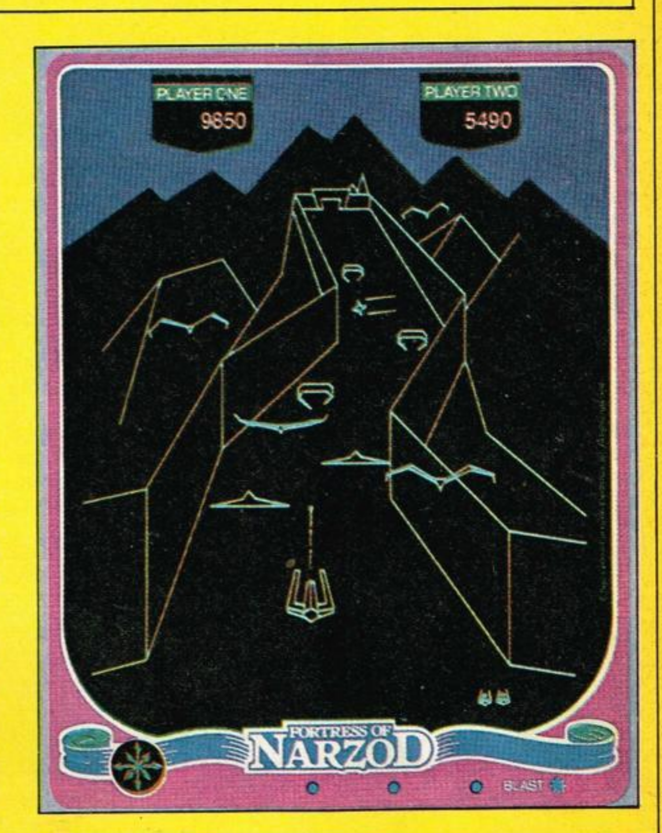
Estás en una época en la cual la magia es algo muy normal y las aventuras vienen una detrás de otra. Una época donde los hombres tenían poderes sobrenaturales y luchaban contra magos y demonios terribles. El más grande de estos magos era el llamado Narzod que poseía una gran fortaleza que había que destruir. Y el único que puede conseguirlo eres tú.

Para defender su fortaleza Narzod cuenta con el Místico Hurxler y guardianes casi indestructibles, criaturas mortales, que se vuelven invisibles y son muy difíciles de vencer. Para avanzar sobre la Fortaleza tienes que superar tres etapas de un peligroso camino.

El juego comienza con tu Hovercraft en la base del camino que lleva a la fortaleza. En ese momento sale un comité de recepción dispuesto a acabar contigo y a medida que avanzas te salen al encuentro otra clase de guardianes cada vez más peligrosos, como las Tarántulas. También has de tener mucho cuidado con tus propios disparos porque al rebotar en las paredes del pasadizo pueden acabar con tu nave.

A mitad de camino te encontrarás a los Pájaros Guerreros junto a los otros enemigos. Si consigues darles los paralizas y sus alas desplegadas te sirven de escudo, durante un cierto tiempo hasta que desaparecen.

Si consigues pasar esta fase comienzas otra vez con más guardianes y después entras en el interior de la fortaleza de Narzod donde te enfrentarás al Místico Hurxler. Cuando lo destruyas la fortaleza de Narzod se desintegrará espectacularmente ante tus ojos. Tienes tres niveles de dificultad.







En este juego eres un piloto que está en el túnel del tiempo y la primera fecha que vives es la de 1910. En esta ocasión tienes que enfrentarte a oleadas de biplanos y bombas de mano arrojadas por sus pilotos. La batalla aérea es muy interesante, pues mientras luchas tienes que tratar de salvar a paracaidistas amigos pasando con tu nave por encima de ellos. También tienes que eliminar a un poderoso dirigible.

En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece el número de aviones enemigos a destruir. Cuando ya los hayas eliminado a todos es cuando tendrás la oportunidad de pasar a la siguiente fase, siempre y cuando antes derribes al dirigible que necesita por lo menos que le aciertes cinco veces. ¡Ah! Procura hacerlo por su cola, pues se incendia más rápido.

Seguidamente pasarás a 1940 y deberás enfrentarte a cazas y bombarderos de la Segunda Guerra Mundial. Si consigues derribar al bombardero azul ganas puntos extras y cuando acabes con el rojo pasarás a otro tiempo.

En 1970 los enemigos vienen en helicópteros, que son tan temibles como los aviones, pues además poseen misiles guiados por infrarrojo.

Una vez que hayas eliminado las continuas oleadas de helicópteros y destruido los super helicópteros, pasarás al cuarto nivel, que es el año 1985. En este tiempo las cosas se ponen más oscuras ya que tus enemigos pilotan ahora modernísimos jets que sobrepasan tu velocidad y disparan sin perder ni un segundo. Si logras derribar el bombardero negro habrás triunfado en el túnel del tiempo y ascendido de grado hasta llegar a general, según el número de veces que superes las duras pruebas.

El grafismo es muy bueno y cuando juegas tienes la sensación de pilotar una gran nave. Los puntos extras se consiguen cuando logras abatir a todos los aviones de una fase.

ColecoVision
Consola: CBS ColecoVision
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2





1.° Q-bert (PBP Parker)
2.° Donkey Kong (ColecoVision)
3.° Pitufo (ColecoVision)
4.° Defender (Atari)
5.° El retorno del Jedi (PBP Parker)
6.° Popeye (PBP Parker)
7.° Tenis (Intellivision)
8.° Comecocos (Atari)
9.° Super Cobra (PBP Parker)
10.° Planet Patrol (Spectravídeo)

VOTA A TU PREFERIDO

Dinos cuál es tu videojuego preferido y por qué.

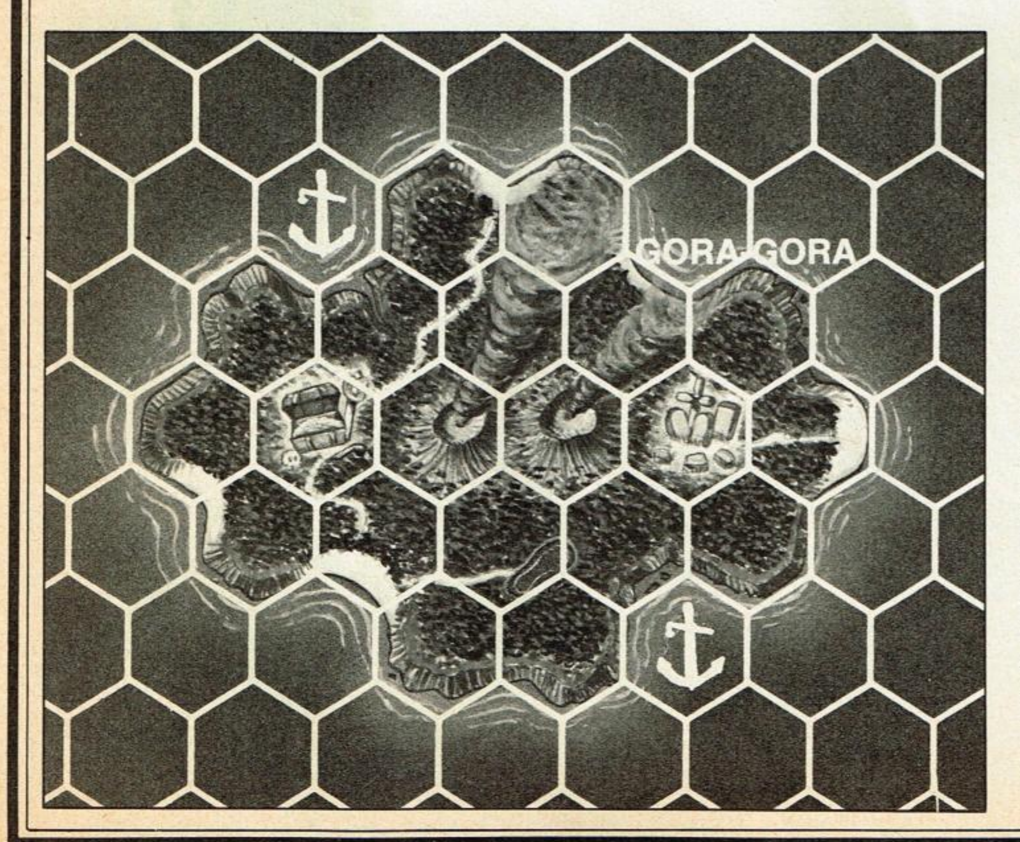
VOTO POR ....
....
PORQUE ....
....
NOMBRE Y APELLIDO ....
....
DIRECCION ....
....
....

ESTRATEGIA

EL JUEGO DEL MONO DE ORO

Por Grupo de Diseño CSR

Erase una vez un aviador, mezcla de Humphrey Bogart e Indiana Jones, que en la década de los cuarenta vivía la aventura a tope en los Mares del Sur. Entre ataques de patrulleras y aviones japoneses, iba de isla en isla buscando perdidos tesoros.



En vísperas de la Segunda Guerra Mundial un aviador de cuyo nombre no hay mención, pero que acepta aquel que vosotros le pongáis, vivía intensamente la aventura por la aventura en los lejanos Mares del Sur. Allí entre islas selváticas pobladas de fieras, alimañas y hombres peligrosos, nuestro amigo volaba en su viejo cacharro en busca de legendarios tesoros.

Este es un juego muy divertido en donde puedes lanzarte a la aventura tú solo, dos, tres o cuatro jugadores. El objetivo de cada uno es sortear los mil y un peligro que hallaréis en la selva, o en el mar hallar el mayor número de tesoros y regresar a puerto sano y salvo. Pero en aquellos tiempos, en los que un viejo ventilador de techo removía el caluroso aire del trópico y una bella cantante ha atrapado el corazón del héroe, nada resultaba fácil. Los héroes en ese apartado rincón del mundo pueden alcanzar la fortuna, descubrir fabulosos tesoros con la misma terrible facilidad como pueden morir.

Todo está inmerso en la leyenda. Míticos ídolos de oro, escondidos en alguna de las numerosas islas de la Polinesia, que en nuestro juego se llaman Bangson, Gora-Gora, Sinthapore, Nong-Shang, Ikinawa y Nashi y personajes extraños, exóticos a los que la aventura identifica. Aquí ellos pueden llamarse Indiana Jones, Frank Buck, Rick, Jacke, tener un látigo como arma o sus puños, montar tanto en mula como en elefantes, conducir tanto carros como hidroaviones y siempre combatir al enemigo –animal u hombre– que lo acecha desde las profundidades del mar o de la selva.

Esperamos que este juego regalo te divierta de verdad.

REGLAS EN LA PAG. 52



NONG-SANG
GORA-
IKINAWA



FICHAS
SINTHAPORE
BANGSON
RA
NASHI

La quiere quincenal

Enhorabuena por SUPERJUEGOS. La sección que más me ha gustado es BIT-BIT. Me gustaría que fuese quincenal y semanal más aún.

César López García
Madrid

Fans del juego

Los felicito por la revista que me parece muy interesante ¿Pueden decirme si hay otra en España?

Jesús L. Muros Ortega
Granada

No hay otra revista como la nuestra en España. De todos modos si te gustan los juegos de maquetismo y simulación, en nuestro número 4, en la sección Monitor damos las señas de la revista "MS".

TAPAS PARA ENCUADERNAR "SJ"

Hola, los felicito porque la revista tiene gancho y entre mis amigos tiene mucha aceptación. Les agradecería muchísimo que me dijeran si saldrán tapas para encuadernar las revistas.

Juan A. García Mañas
Barcelona

Juan, te agradecemos tus elogios. Con respecto a tu pregunta tenemos que comentarte que está en nuestra mente dar a nuestros lectores todos los elementos para que la coleccionen.

Aventureras

Hola, tenemos el videojuego "En busca del Arca Perdida" de Atari y nos gustaría que publicarais todos los pasos a seguir para resolverlo, ya que llega un momento en que no sabemos cómo continuar.

Olga y Anna Escosa
Barcelona

Es una buena idea y ya nos hemos puesto a jugar para descubrirle los trucos.

Más programas

Me gustaría que siguierais publicando programas de jugos y sobre todo para el Commodore 64.

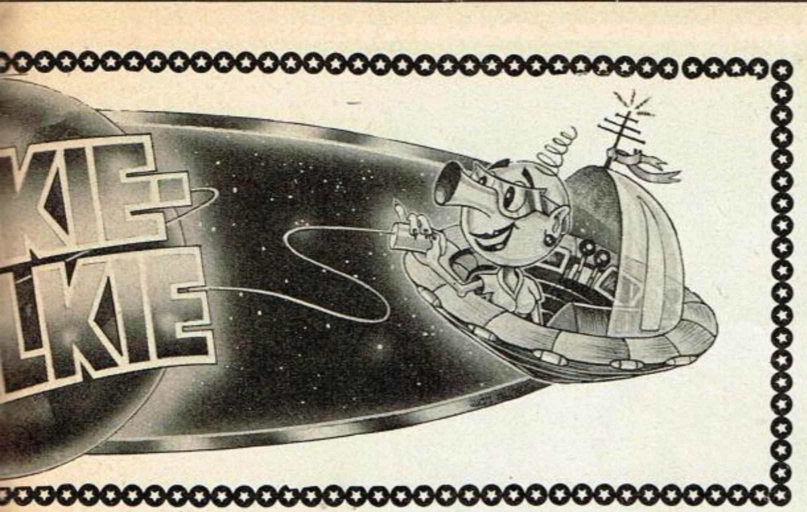
Carlos Hugo Sans
Valladolid



COMMODORE 64

COMICS Y PEGATINAS

Está muy bien SUPER JUEGOS y me gustan mucho Monitor, Bit-Bit y Rick Deckard.





DRAGONS LAIR

Intenten poner chistes, pósters de videojuegos por Juan Núñez. Felicitaciones para él.

Miguel A. Díaz García
Málaga

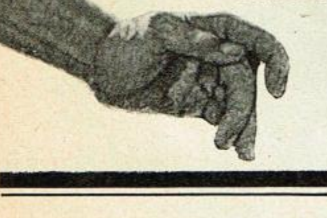
Vuestra revista es estupenda y no existe en España una más "diver". Podríais incluir una sección de cómics con personajes de videojuegos y regalar pegatinas.

Juan C. García Cánovas
Alicante

FICHAS APARTE

Soy un entusiasta de los videojuegos, de los ordenadores y de los wargames. Por favor colocad las fichas y las reglas en otra hoja para que no se pierda nada. Hablad más de los wargames.

Jordi Martínez
Calella



La presentación de los juegos que regalan es muy bonita, aunque al tener que recortarse las fichas queda algo desfigurada, por eso les pediría que en el póster central pusieran sólo el tablero. Las fichas aparte. También quiero una explicación más amplia del Irak-Iran.

Alberto Suñer Rustarazo
Tarragona

Tendremos muy en cuenta vuestras sugerencias. Con respecto al Irak-Iran o de cualquier otro juego necesitamos que nos puntualicen lo que no esté claro y con mucho gusto les responderemos.

AFICIONADO CURIOSO

Amigos de SJ desearía que me contestaran a las siguientes preguntas:
a) ¿El gran juego de Atari para máquinas de calle saldrá en videojuego?
b) ¿Cuánto cuesta el Quick Shot III? ¿Se vende en España?
c) ¿El famoso Dragon's Lair de Sega cuenta para el sistema Coleco?

Jesús García Sardonis
Madrid

a) Suponemos que te refieres al juego "Los Angeles 1984". Según Atari este mes se pondrá a la venta en España.
b) El Quick Shot III ya se vende en España y cuesta 3.627 ptas.
c) Este juego aunque es de Sega aún no figura en el catálogo de CBS ColecoVision.

Máquinas de calle

Soy un seguro lector de vuestra revista y la espero todo el mes, pues la leo entera. Me encantaría que pusierais en cada número comentarios de dos máquinas de calle y una página más de Bit-Bit. Tengo una consola Atari 2600 y me gustaría comunicar con alguien que quiera cambiar cartuchos.

José L. Vázquez Guerra
Maristas, 26 1.ª Izq.
Tuy (Pontevedra)

CAMBALACHES

VENDO: Consola Atari y siete cartuchos —Combate, Space Invaders, Pac-man, Defender, Video Chess, Vanguard y Frogger— por 25.000 ptas.

Fernando. Almirante Topete, 20, 2.° B
Sevilla-13
Tel. (954) 62 40 67

CAMBIO: Pitufo o Amidar por Decathlon, Battlezone, Pole Position, H.E.R.O., Moon Patrol o Robot Tank.

Juan
Barcelona
Tel. (93) 242 98 21

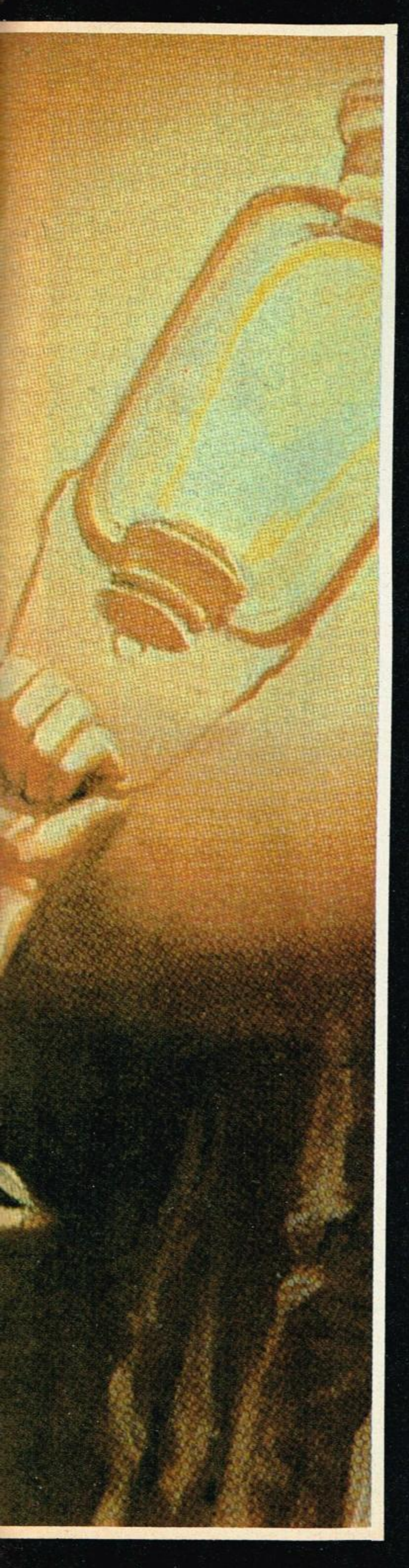
VENDO O PERMUTO: Organo Casio PT-20 por un mini arcade Popeye.

Miguel Angel Díaz
Salitre, 39 - Málaga
Tel. (952) 31 43 98

CAMBIO cassettes para la consola Atari. Cuento con fichas como Fenix, Star Raiders, Defender, Kanguro, E.T., Superman, Berzek, Asteroides, Dodge'em, etc., por: Super Cobra, Tutamcamon, Pole Position, Moon Patrol, Reactor, El Retorno del Jedi, etc.

Francisco Guillén García
Cartagena (Murcia)
Tel. 51 24 78 y 51 46 82

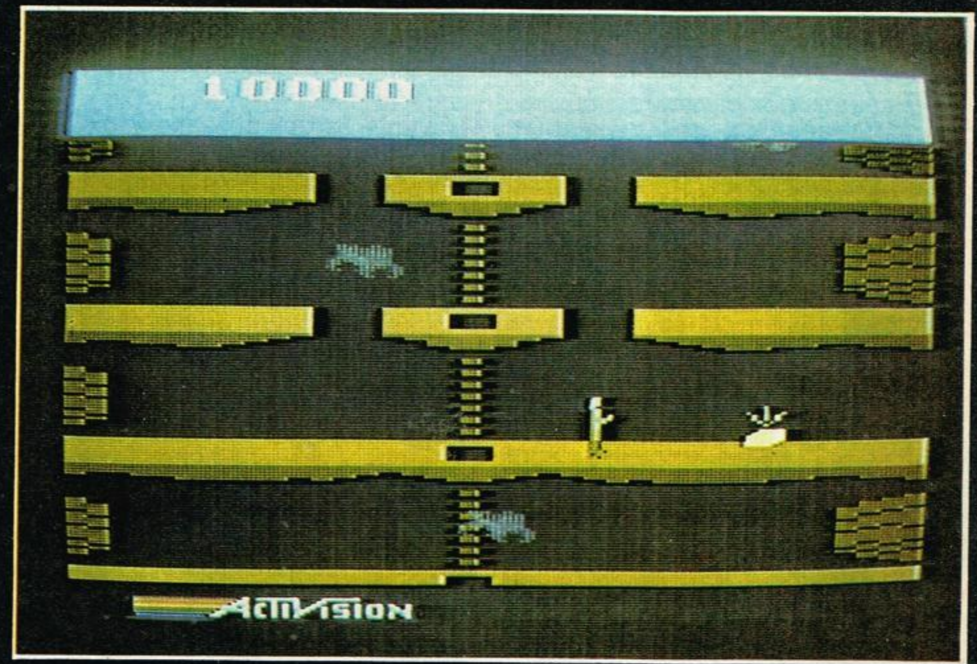




PITFALL

El cazador en apuros

Pitfall Harry es un gran aventurero que no vacila en enfrentarse a los peligros de la selva para hallar el fabuloso Tesoro Perdido de Enarc. Tu misión es ayudarle a sortear los obstáculos y obtener muchos puntos.



Como tu eres aventurero tan empedernido como Harry Pitfall, te diremos que la aventura de este juego corre a través de 256 pantallas diferentes. Esto hace suponer que si no estás bien preparado gastarás muchos duros en las máquinas de la calle antes de dominar el juego. Para que lo tengas en cuenta, lo primero que tienes que aprender es a saltar con Harry para que él pueda saltar los troncos; volar como Tarzán sujeto a las lianas y evitar los cocodrilos.

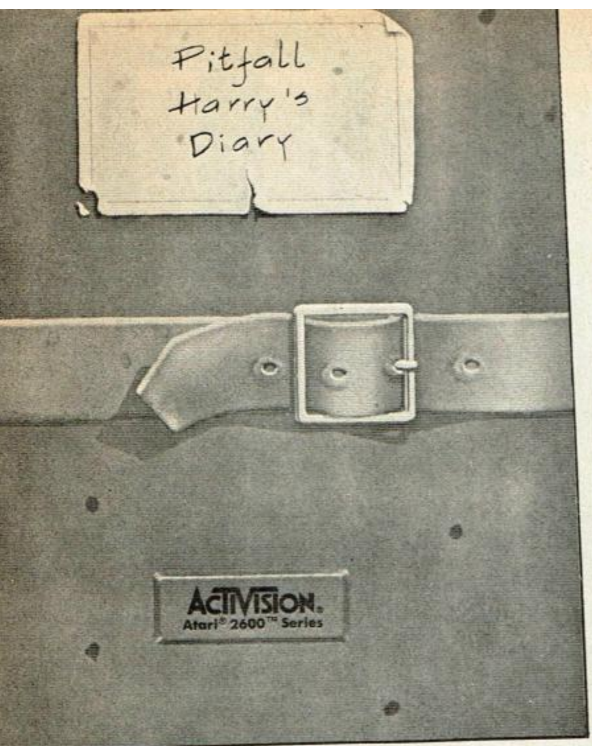
Por otra parte cada pantalla tiene un juego diferente y tú puedes empezar, incluso por la última. Esto es si en lugar de dirigirte hacia la derecha en el momento de empezar, lo haces hacia la izquierda. Si lo haces de esta manera Harry estará al otro lado de los pantanos y tendrá necesidad de atravesarlos.

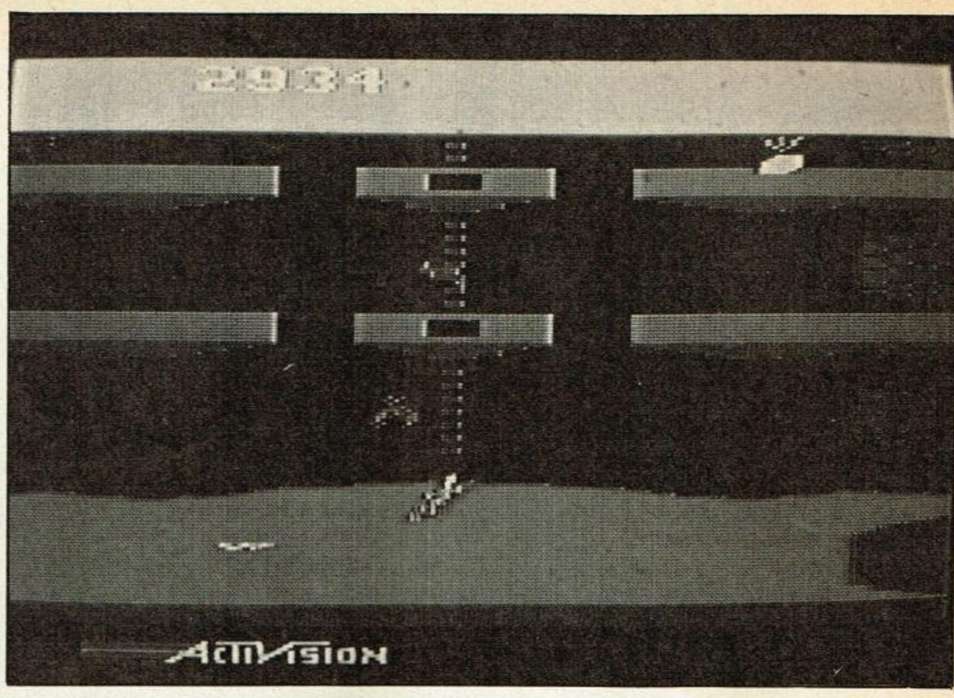
Control y objetivo

Para llevar a Harry a través de la selva te vales de un joystick o sea un mando de palanca. Harry irá a derecha o izquierda de acuerdo con la dirección que inclines la palanca. Para hacerlo saltar tienes que oprimir el botón de mando, pero saltará en el mismo lugar, sin avanzar, si no inclinas al mismo tiempo la palanca de dirección.

Una de las constantes del juego es que el tesoro está siempre situado a la derecha de la pantalla y si un Harry se muere en el intento de superar un peligro tienes hasta tres para continuar con la loca aventura.

El objetivo del juego es lograr la máxima puntuación en el menor tiempo posible.





Estrategia

Como ya te dijimos es muy importante que aprendas a saltar. De esta manera puedes pasar por encima de los troncos sin perder puntos; tampoco perderás a Harry si logras saltar con precisión sobre la cabeza de los cocodrilos en el pantano o por encima de las trampas o evitar a los peligrosos escorpiones que se esconden en los pasajes subterráneos.

Saltar es vital para Harry ya que de este modo puede cogerse a las lianas, como si fuese Tarzán, y volar por encima del agua, las arenas movedizas, los tebladerales y otros peligros que le acechan. Entre estos se encuentran los fuegos, las cobras y los escorpiones.

Para realizar un salto perfecto es cuestión de calcular bien el tiempo y dar un toque ligero al botón. **No** debes presionar nunca el botón a fondo y **después** empujar el mando, porque te cargarías a Harry. Lo que debes hacer es torcer la muñeca para mover el mando **al mismo tiempo** que presionas el botón con tu dedo gordo y lo sueltas.

Para que alcances tu objetivo y puedas llevar a Harry hasta el Tesoro Perdido de Enarc ten en cuenta lo siguiente:

– Si al entrar en pantalla el suelo está libre de obstáculos salvo algunos troncos, no sigas. Espera, porque se abrirá por un momento. Después de que se una de nuevo, continúa pero muy atento porque la tierra puede abrirse bajo tus pies y debes saltar a terreno seguro.

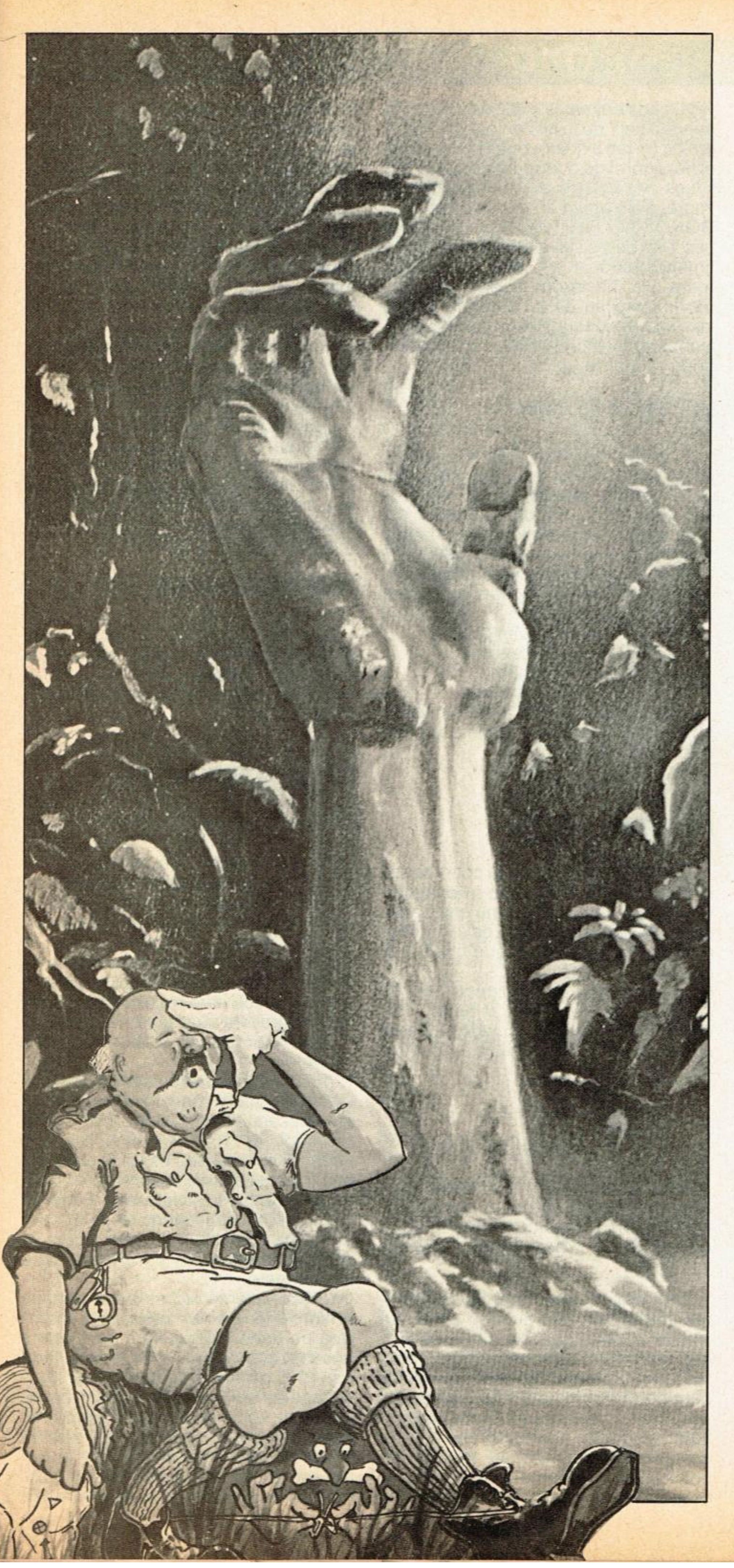
– Como la boca de los cocodrilos está abierta durante uno o dos segundos y cerrada un tiempo igual. Para saltar de la orilla del pantano al primer cocodrilo espera a que éste haya casi agotado su tiempo de boca abierta, de modo que la cierre durante tu salto. De este modo ganas más tiempo para cruzar. Procura siempre aterrizar sobre la cabeza porque éste es un lugar seguro, si lo haces sobre la boca y estás allí cuando la abra, adiós Harry.

– En la mayoría de los casos tienes la opción de viajar a través de las lianas o correr a través de la pantalla. La primera opción es la mejor, ya que si se te escapa una liana siempre estás a tiempo de dar un paso atrás y esperar a que vuelva. Además si la tierra se cierra y la liana está del lado opuesto de la pantalla, corre hacia ella en lugar de esperar. Recuerda que también corres contra reloj.

– Cuando una liana se te ha escapado, no debes correr alocadamente hacia ella, pues pueden tropezar con tembladerales, serpientes y otros peligros.

– Los troncos vienen solos o bien de dos o de tres juntos. Los primeros son los más fáciles de saltar, ya que puedes seguir corriendo mientras lo haces. En cambio si pretendes correr mientras saltas los dos o tres troncos juntos, puedes tropezar con el segundo o el tercero, casi indefectiblemente. Lo mejor en estos casos es detenerse para saltar. En el caso de los troncos dobles puedes efectuar un solo salto grande. Recuerda que hay varias oleadas de troncos y que en todas las pantallas su número es el mismo. También ten presente que cuando Harry baja de los árboles es especialmente vulnera-





ble a los troncos.

– Si tienes que saltar troncos y trampas (hoyos), al mismo tiempo, hazlo primero con los troncos si son tres. Si los troncos son dos, espera a que el centro de éstos esté en el centro de la trampa y da un gran salto. En el caso de los troncos solos, sáltalos a medida que llegan ante Harry.

– Los troncos son muy peligrosos, así que mientras sorteas un obstáculo que está desapareciendo evita por todos los medios que un tronco te toque. Si no lo consigues la fisura terrestre o el pantano te tragarán a Harry.

Otros detalles

Para jugar por encima de la superficie, es decir, correr por la pantalla tienes que tener mucha coordinación de tus movimientos y sobre todo nervios de acero. Para que tengas una idea te diremos que los escorpiones son muy difíciles de saltar, ya que sus aguijones curvados hacia arriba pueden alcanzar fácilmente a Harry. La estrategia para superarlos consiste en acercarse lo más posible hasta ellos, valientemente, y saltarlos.

También puedes optar por descender por los pasadizos subterráneos, aunque pierdas 100 puntos, para ganar tiempo. Por cada pantalla del subsuelo que logras hacer ganar tres pantallas de superficie. Pero el gran peligro aquí son los escorpiones y los muros de ladrillos entre los túneles que te cierran el camino y te obligan a retroceder.

Si no encuentras obstáculo por el túnel continúa hasta que puedas descender por una escalera.

En realidad este camino, aunque ganes tiempo, no te lo recomendamos pues si el tesoro está encima no lo podrás coger hasta que encuentres una escalera, desciendas por ella y puedas retroceder al lugar donde se encuentra.

Vamos, en síntesis, este es un juego realmente divertido con numerosas variantes y sorpresas, además del simpático grito de Tarzán que lanza Harry mientras vuela por las lianas.

PUNTUACION	**Ganas**
Inicio del viaje	**2.000 puntos**
Anillo de diamantes	**5.000 puntos**
Saco de monedas	**2.000 puntos**
Anillo de oro	**5.000 puntos**
Lingote de plata	**3.000 puntos**
Lingote de oro y otros	**3.000 puntos**
	Pierdes
Tronco	**22 puntos**
Roce de tronco	**5 puntos**
Trampa	**100 puntos**

(VIENE DE LA PAG. 23)

OBJETIVO

Juego para 1 - 4 jugadores.
El objetivo de los jugadores es conseguir la mayor cantidad posible de tesoros y volver, con ellos, a su puerto de origen.
Cada jugador cogerá, al comienzo del juego, una ficha de aventurero y una de hidroavión y las colocará (la de hidroavión encima de la otra) en uno de los cuatro hexágonos de puerto que hay en las esquinas del tablero. En adelante, ese será su puerto de origen.

FICHAS
4 DE AVENTURERO
4 HIDROAVIONES
4 BOTES SALVAVIDAS
10 ANIMALES
10 DE INDIGENAS
2 CAZAS
2 PATRULLERAS

TABLERO

Es el área geográfica por la que se moverán los jugadores en su búsqueda de tesoros.
En él hay dos tipos principales de hexágonos:
1) HEXAGONOS DE TIERRA: Son los pertenecientes a las islas. Por ellos pueden moverse las fichas de los aventureros, indígenas y animales. Los cazas e hidroaviones pueden pasar por ellos, pero si finalizan su movimiento en uno de ellos, se considerará que están en vuelo (no pueden aterrizar en tales hexágonos). Los botes salvavidas y las patrulleras no pueden entrar en ellos.
Los hexágonos de tierra que tienen un punto rojo son HEXAGONOS DE TESORO. El aventurero que acabe su movimiento en uno de ellos podrá proceder a la Fase de Búsqueda de ese turno (ver Fase de Búsqueda).
Los dos hexágonos de color marrón de la isla central son inaccesibles, no pudiendo entrar **ninguna** ficha en ellos, pues son los cráteres de dos volcanes en actividad.
2) HEXAGONOS DE MAR: Son los hexágonos de color azul. Por ellos pueden moverse las fichas de hidroavión, caza, bote salvavidas y patrullera. Las fichas de aventurero no pueden entrar en tales hexágonos por sí solas. Para poder acceder a ellos deben ir "montadas" en hidroavión o bote salvavidas. Los animales y los indígenas no pueden salir de la isla en que han aparecido (ni tan siquiera pueden entrar en el hexágono de puerto de esa isla).
Los hexágonos de mar que tienen impresa un ancla en ellos son HEXAGONOS DE PUERTO. Los hidroaviones y los botes salvavidas sólo pueden amerizar/atracar en tales hexágonos (para ello, basta con que finalicen su movimiento en ellos.) Pueden amerizar/atracar aunque hayan otros hidroaviones o botes salvavidas en el hexágono de puerto.

SECUENCIA DE JUEGO

El juego se desarrolla en turnos, cada jugador tomará su turno siguiendo el sentido de las agujas del reloj (esto es, tras el turno de un jugador, comenzará su turno el jugador sentado a su derecha y así sucesivamente).
Cada turno se resolverá en una secuencia de Fases que deberán jugarse siguiendo este orden:
–1.º: Fase de Movimiento
–2.º: Fase de Encuentro
–3.º: Fase de combate
–4.º: Fase de Búsqueda
Cada jugador debe haber acabado su turno antes que el siguiente jugador comience el suyo.

FASE DE MOVIMIENTO

Las fichas se desplazan por el tablero avanzado de hexágono a hexágono adyacente. Cada ficha tiene una Capacidad de Movimiento que es el número máximo de hexágonos que puede recorrer en un turno.
Esta capacidad de movimiento no es acumulativa de turno a turno. Por ejemplo, un hidroavión puede moverse como máximo 8 hexágonos por turno y no más.
Hidroavión = 8
Bote Salvavidas = 4
Aventurero = 2
Animales e Indígenas = 1

Esta capacidad de movimiento no es acumulativa de turno a turno. Por ejemplo, un hidroavión puede moverse como máximo 8 hexágonos por turno, y no más.

Recordar que los hidroaviones/botes salvavidas sólo pueden amerizar/atracar en los hexágonos de puerto, y que los aventureros necesitan ir montados en el hidroavión/bote salvavidas para poder moverse por hexágonos de mar. Para montarse en el hidroavión/bote salvavidas basta con que la ficha del aventurero acabe su movimiento encima de la ficha de hidroavión/bote salvavidas y en el siguiente turno, el hidroavión/bote salvavidas podrá moverse con normalidad. Montarse o bajarse del hidroavión/bote salvavidas sólo podrá hacerse en los hexágonos de puerto. Bajarse del hidroavión/bote salvavidas implica, por tanto, que éste llegue primero a un hexágono de puerto, a partir del siguiente turno de su llegada, el aventurero podrá bajarse del mismo en su Fase de Movimiento, pudiéndose mover por tierra con su capacidad normal de movimiento.
La ficha de bote salvavidas se colocará en el tablero sustituyendo a la de hidroavión cuando éste sea destruido (ver Fase de Combate).
Los indígenas y animales no pueden montarse ni en hidroavión ni en bote salvavidas ya que, como antes hemos citado, no pueden abandonar la isla en que han aparecido ni tan siquiera para entrar en el hexágono de puerto de dicha isla.

FASE DE ENCUENTRO

Una vez que el jugador ha acabado su Fase de Moviemiento, entra en la Fase de Encuentro.
En ésta, tira un dado y consulta la siguiente tabla:

TABLA DE ENCUENTROS

DADO	HA/BS	AVENTURERO
1 a 4	nada	nada
5	patrullera (x)	animal
6	caza	indígenas

(x): Si el hidroavión ha acabado su movimiento sobre un hexágono de tierra y aparece este resultado, en lugar de la patrullera aparecerá un caza.
Esta tabla se utiliza de la siguiente manera:
1) Si el aventurero está en una isla, tirará un dado y consultará la columna encabezada "AVENTURERO". Si el resultado es 1, 2, 3 ó 4, no sucede nada. Si el resultado es un 5, colocará una ficha de animal encima de su ficha de aventurero y pasará a la Fase de Combate. Si el resultado es un 6, colocará una ficha de indígenas sobre la suya de aventurero y pasará a la Fase de Combate.
2) Si el aventurero está montado en el hidroavión o en el bote salvavidas, tirará un dado y consultará la columna encabezada "HA/BS" Si el resultado es 1, 2, 3 ó 4, no sucede nada. Si el resultado es un 5, colocará una ficha de patrullera sobre la suya de hidroavión o bote salvavidas y pasará a la Fase de Combate (si el hidroavión está en un hexágono de tierra, colocará una ficha de caza en lugar de la de patrullera). Si

el resultado es un 6, colocará encima de la suya, una ficha de caza y pasará a la Fase de Combate.

En los turnos en que el aventurero no esté en hidroavión/bote salvavidas, dicho hidroavión/bote salvavidas no tirará para encuentros.

En su hexágono de puerto de origen (aquel en el que empezó el juego), no tirará para encuentros.

FASE DE COMBATE

Una vez colocada la ficha enemiga sobre la del jugador, éste resolverá el combate utilizando, para ello, un dado y la siguiente tabla:

TABLA DE COMBATE

DADO	HA/BS	AVENTURERO
1	–	AE
2	–	AR2
3	–	AR1
4	1 PD	ER1
5	2 PD	ER2
6	3 PD	EE

Esta tabla se utiliza de la siguiente manera:

1) Si el encuentro lo ha tenido el aventurero mientras está en una isla, tirará un dado y consultará la columna encabezada "AVENTURERO":

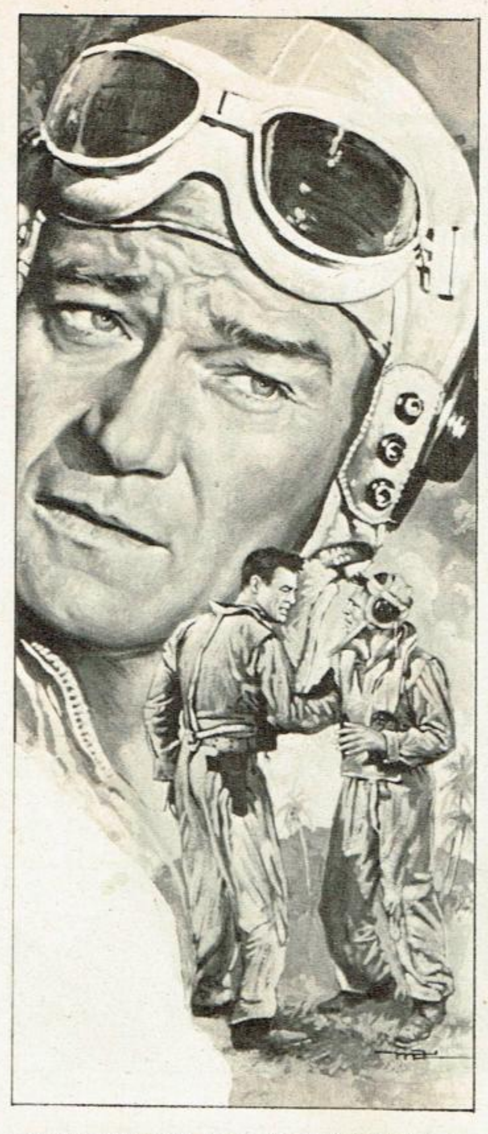
– AE (Aventurero Eliminado) significa que el aventurero ha sido eliminado, por lo que se retirará del tablero la ficha del aventurero y para su jugador habrá acabado el juego. La ficha del hidroavión (si lo poseía) y la del bote salvavidas siguen en el tablero quedando a disposición del primero que las coja.

– AR2 (Aventurero retrocede 2) implica que la ficha del aventurero debe desplazarse dos hexágonos alejándose de la ficha enemiga. En su retirada no puede entrar en hexágonos de mar (sí lo podrá hacer al hexágono de puerta si en él hay un hidroavión o bote salvavidas) ni puede acercarse a otras fichas de animales o indígenas que haya en la isla. Si no puede cumplir estos requisitos, será eliminado.

– AR1 (Aventurero retrocede 1) implica que la ficha del aventurero debe desplazarse un hexágono alejándose de la ficha enemiga. Deber cumplir los mismo requisitos que en AR2 o será eliminado.

– EE (Enemigo eliminado) significa que la ficha enemiga (de animal o indígena) que atacaba es eliminada y retirada del tablero.

– ER1 (Enemigo retrocede 1) implica que la ficha debe retroceder un hexágono alejándose de la ficha del aventurero atacante. En su retirada no puede



entrar en hexágonos de mar ni de puerto (aunque hayan hidroaviones o botes salvavidas). Si no puede cumplir estos requisitos, eliminada.

– ER2 (Enemigo retrocede 2) implica que la ficha enemiga debe retroceder los hexágonos alejándose del aventurero atacante. Debe cumplir los mismos requisitos que en AR1 o será eliminada.

– CASO ESPECIAL: –Si son dos las fichas enemigas que atacan al aventurero, éste resolverá un ataque para cada una en la misma Fase de Combate.

– Las fichas de animales e indígenas sobrevivientes de los combates permanecerán en la isla en que han aparecido a la espera de la llegada de aventureros. Si en tal isla hay algún aventurero, las fichas de animales e indígenas irán avanzando hacia él buscando entrar en combate. Si hay más de un aventurero, se decidirá al azar al dado más alto hacia que aventurero se dirigirá cada ficha.

2) Si hay dos fichas de aventureros en el mismo hexágono y uno de ellos, o los dos, quieren pelear, resolverán el combate en la columna "AVENTURERO", el aventurero a quien corresponde el turno tirará el dado y se considerará "aventurero" mientras que el otro se considerará "enemigo" a efectos de resolver los resultados de la tabla. Si en la retirada debida al combate el aventurero pasa por un hexágono ocupado por una ficha de animal o indígena deberá resolver combate contra ella. Si pasa por un hexágono en el que haya otro aventurero, deberá resolver combate si uno de los dos lo quiere.

3) Si el encuentro lo tiene el aventurero mientras va montado en hidroavión o en bote salvavidas, es decir, se ha encontrado con un caza o con una patrullera, tirará un dado y consultará la columna encabezada "HA/BS". Un resultado de 1, 2 ó 3 significa que no sucede nada. Un resultado de 4 indica que el hidroavión/bote salvavidas ha sufrido un Punto de Daño. Un 5 indica que ha sufrido dos Puntos de Daño. Un 6 indica que ha sufrido tres Puntos de Daño.

Una vez resuelto el combate, se retirará del tablero la ficha de caza/patrullera (incluso aunque en el mismo hexágono esté la ficha de hidroavión/bote salvavidas de otro jugador, pues el caza o la patrullera sólo atacan al jugador que está de turno).

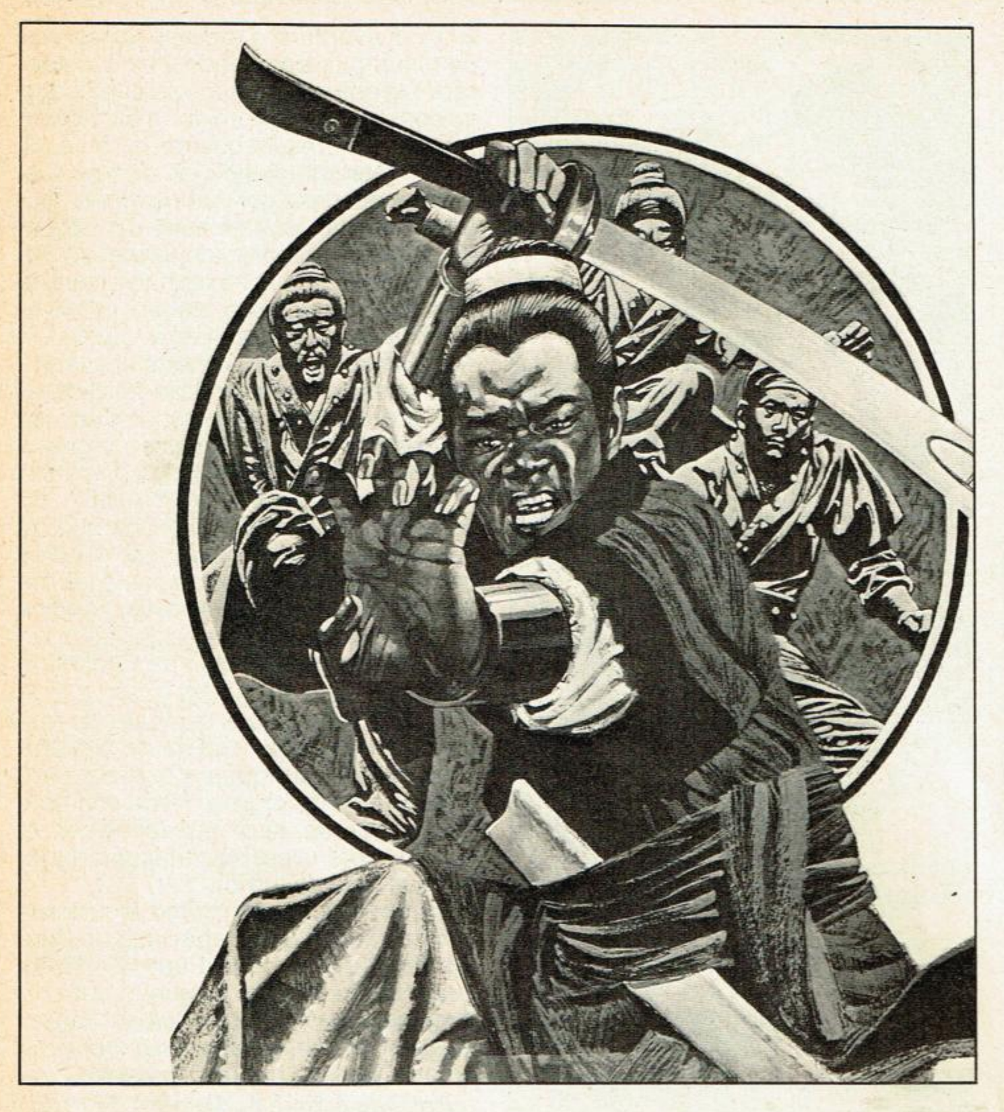
Tanto el hidroavión como el bote salvavidas tienen una Capacidad de Puntos de Daño, y cada Punto de Daño que sufran a lo largo del juego la irá reduciendo en un punto. Cuando la Capacidad llegue a cero, el hidroavión/bote salvavidas habrá sido destruido.

La Capacidad de Puntos de Daño del hidroavión es de 6, la del bote salvavidas es de 3. El jugador irá anotando en su Hoja de Datos los daños que vaya sufriendo (ver Hoja de Datos).

Cuando la Capacidad de Puntos de Daño del hidroavión llegue a cero, éste habrá sido destruido. Si esto sucede en un hexágono de tierra, el aventurero que iba en él no se habrá podido salvar y quedará eliminado. Si es destruido en un hexágono de mar o de puerto, se sustituye la ficha del hidroavión por la del bote salvavidas, el aventurero, a partir de ahora, se moverá por los hexágonos de mar con el bote, cuando éste sea destruido, también lo será el aventurero si estaba montado en él.

4) Ni los hidroaviones ni los botes salvavidas pueden atacar a nadie, pero puede darse el caso de que un aventurero llegue a un hexágono de puerto en el que haya otro hidroavión o bote salvavidas. Una vez desembarcado del suyo podrá ir hacia la isla o embarcar en el otro hidroavión/bote salvavidas y robarlo o atacarlo. Si decide robarlo, simplemente basta con que, respetando las reglas de embarco/desembarco, se vaya con él. Si decide atacarlo, tirará en la columna "HA/BS" inflingiendo los Puntos de Daño que

EL JUEGO DEL MONO DE ORO



obtenga con el dado. Para poder atacar o robar un hidroavión/bote salvavidas, éste debe estar abandonado, es decir, el aventurero propietario del mismo no debe estar en ese hexágono. Si entra en el mismo mientras el otro aventurero está intentando atacar o robar su hidoavión/bote salvavidas, éste no podra seguir con su intento debiendo antes enfrentarse al otro aventurero.

Los hidroaviones/botes salvavidas dañados pueden repararse, para ello su aventurero deberá volver a su hexágono de puerto propio (en el que comenzó el juego. Una vez allí, reparará un punto de daño por cada turno suyo completo que permanezca en el mismo. Los hidroaviones/botes salvavidas destruidos no pueden recuperarse.

FASE DE BUSQUEDA

Cuando el aventurero comience su Fase de Búsqueda en un hexágono de Tesoro y no haya ninguna otra ficha en el mismo, podrá tirar un dado en la Tabla de Tesoros para ver qué es lo que encuentra.

Cada aventurero sólo podrá buscar una vez en cada hexágono de Tesoro. Para buscar por segunda vez en un hexágono de Tesoro, deberá haber buscado antes en todos los demás hexágonos de Tesoro del tablero (encuentre o no cosas de valor en los mismos). Así, para buscar por segúnda vez en un hexágono de Tesoro, primero deberá haber buscado en los siete hexágonos de Tesoro del tablero. Para buscar por tercera vez deberá haber buscado dos veces en todos los hexágonos del tablero, y así sucesivamente.

TABLA DE TESOROS

DADO	OBJETO	VALOR (en Puntos)
1	nada	0
2	10 monedas antiguas	100
3	1 estatuilla	200
4	1 bolsa con oro	350
5	1 corona de brillantes	500
6	1 ídolo	1000

Una vez efectuada la tirada, apuntará el tesoro obtenido en su Hoja de Datos, y habrá acabado su turno.

CONDICIONES DE VICTORIA

Gana el jugador que primero consiga reunir y guardar 3000 puntos de Tesoro.

Guardar significa que no basta con conseguirlos sino que, además, debe ponerlos a salvo en su hexágono de puerto propio para ganar el juego. Sin embargo, no necesita llevar los tesoros a cuestas durante todo el juego, cada vez que vaya a su hexágono de puerto podrá desembarcarlos y dejarlos guardados en él.

Ningún jugador puede entrar en el hexágono de puerto de otro jugador, ni el aventurero tendrá que tirar para encuentros mientras permanezca en su hexágono de puerto.

Mientras no los guarde en su puerto, el aventurero llevará los tesoros encima, no en su hidroavión ni en su bote salvavidas. Cuando el aventurero sea eliminado, los tesoros que obren en su haber se perderán (excepto cuando sea eliminado por otro aventurero, en ese caso, los tesoros que lleve encima pasarán a poder del otro aventurero; los tesoros que tuviera guardados en su puerto se perderán).

HOJA DE DATOS

Para facilitar el desarrollo de la partida, cada jugador debe confeccionarse una Hoja de Datos como la que damos a continuación:

A/ Cap. Daño Hidro: 6-5-3-3-2-1 Cap. Daño Bote: 3-2-1
B/ Tesoros conseguidos:
C/ Tesoros guardados:
D) Hexágonos de Tesoro visitados: • Isla Bangson: □□□□□□□ • Isla Sinthapore: □□□□□□□ • Isla Nong-Sang: □□□□□□□ • Isla Ikinava: □□□□□□□ • Isla Nashi: □□□□□□□ • Isla Gor-Gora: □□□□□□□

EXPLICACION

A/ = Ir tachando a medida que se sufran Puntos de Daño.
B/ = Ir apuntando los tesoros que se consigan.
C/ = Ir apuntando (y tachando del apartado anterior) los tesoros que se guarden en el hexágono de puerto propio.
D/ = Ir tachando la casilla correspondiente al hexágono de Tesoro visitado.



«KING»

EL REY DEL JUEGO

Pariente próximo del antiguo* whist *y hermano menor del renombrado* bridge,*el* king ha sentado carta de soberanía entre los juegos de naipes de carteo. Ello le convierte en un juego familiar por excelencia en el que las sorpresas *constituyen su mayor aliciente.

La antigua tradición de los juegos de cartas aboga por la norma del que reza: "no hay mejor juego de cartas que aquel en que se utiliza toda la baraja". En efecto, los juegos en los que no permanece ninguna carta oculta en el mazo son aquellos en los que el jugador dispone de mayor información y por lo tanto una mayor defensa frente a sus contrarios. Tal es el caso, por ejemplo, del bridge o del popularísimo tute.

Hoy nos vamos a referir a un juego que por utilizar toda la baraja aporta al jugador la máxima defensa –eso no quiere decir que el azar no intervenga en el juego ya que un adverso reparto puede condicionar una mala puntuación– lo cual lo convierte en un juego de retentiva y habilidad. Vamos pues a hablar del **king** –rey– excepcional pasatiempo para cuatro jugadores, dada la enorme versatilidad de sus jugadas.

ELEMENTOS

Para jugar al **king** necesitaremos una baraja de las llamadas francesas de 52 naipes. Tal como hemos señalado, el juego es idóneo para cuatro jugadores. Existen versiones del **king** para tres o cinco jugadores que no aconsejamos pues su práctica además de no resultar demasiado ortodoxa, desvirtúa la esencia del juego.

El valor de estas cartas se entenderá en su orden natural, es decir de mayor a menor; del As al Dos.

OBJETIVO Y MECANICA

El **king** consta de dos partes bien delimitadas. La primera de ellas es la llamada "ronda de negativos" que se divide en las manos que a continuación detallaremos. Se toma el mazo y una vez barajado y cortado cada jugador escogerá una carta.
El jugador que haya sacado la mayor carta es quien reparte y las siguientes manos –que siguen el sentido contrario a las agujas del reloj– se irá repartiendo por este orden. El que da cartas reparte, de una en una, trece cartas a cada jugador. (NOTA IMPORTANTE: Para una mejor identificación del juego, cada jugador deberá ordenar sus cartas en mano, de mayor a menor, alternando los palos negros con los rojos. Habitualmente se disponen de izquierda a derecha los palos de picas, diamantes, tréboles y corazones). Entonces se inicia la "ronda de negativos"que es la primera fase del **king.** Al ser un juego de carteo su principal objetivo es el de hacer o no hacer bazas. Por ello el jugador que tenga la carta mayor del palo en que se haya salido –siempre sale el de la derecha de quien ha repartido las cartas– es quien gana la baza. ¡Pero mucha atención!,pues en esta fase del **king** la llamada "ronda de negativos", lo que hay que evitar precisamente es hacer bazas ya que cada baza ganada –según se verá– comporta una puntuación negativa. Vamos a detallarlo, subrayando que es obligatorio siempre SEGUIR EL PALO DE QUIEN HA JUGADO LA PRIMERA CARTA, es decir que cuando un jugador sale de tréboles, por ejemplo, todos los jugadores que tengan tréboles TIENEN LA INELUDIBLE OBLIGACION DE SEGUIR ESTE PALO salvo que no la tenga, en cuyo caso pueden jugar cualquier carta de las que posean.

LA RONDA DE NEGATIVOS: PRIMERA FASE DEL KING

Repartidas las cartas, la primera mano de la ronda de negativos consiste en NO HACER BA-



«KING»

EL REY DEL JUEGO

ZAS. De estas primeras trece bazas obtendrá mejor puntuación quien se acerque más a cero, ya que cada baza ganada es un punto negativo para quien la haya hecho. Tras esta mano de negativos, le sucede la ronda de NO HACER CORAZONES, cada carta de corazón que uno se lleve por baza es un punto negativo, además ningún jugador puede salir de corazones hasta que no le queden más que cartas de corazón en mano. Después no pueden hacerse ni JOTAS NI REYES y por cada jota o rey que uno se lleve en mano, deberán contabilizarse un punto negativo. Luego no podrán ganarse las DAMAS ya que cada dama ganada por baza representa dos puntos negativos. Llegamos ahora a la jugada que da nombre al juego, el **king,** EL REY DE CORAZONES que vale cinco puntos negativos, pero esta jugada tiene la peculiaridad de que ningún jugador pueda salir del palo de corazones hasta que no le queden nada más que cartas de corazón en mano. Esta norma es una medida de protección para evitar que se fuerce el palo de corazones, ya que si un jugador poseyera cartas de corazón bajas, insistiendo en el palo podría hacer saltar el rey. Además el que haya recibido el citado rey tiene la obligación de jugarlo en el primer fallo que se le presente, o sea si alguien sale de picas y ya no te quedan cartas de este palo y tienes el rey de corazón tienes la obligación de echarla. Esta es otra medida de protección, pues quien poseyera en mano el rey podría soltarlo para incrementar la puntuación negativa del jugador que le estorbara. Por último, en esta ronda de negativas, hay que intentar no hacer la PENULTIMA BAZA que vale dos puntos negativos, ni la ULTIMA BAZA QUE VALE tres puntos.

Si habéis observado y contabilizado, teniendo en cuenta que tan sólo pueden hacer 13 bazas negativas, 13 corazones, 4 reyes y 4 jotas, cuatro damas que valen dos puntos o sea 8 negativos, 5 puntos del rey de corazones y 2 puntos de la penúltima y 3 de la última, el total de puntos negativos máximos a repartir entre los cuatro jugadores es de 52, número de cartas de la baraja.



LA RONDA DE RECUPERACION: SEGUNDA FASE DEL KING

Al terminar la primera fase de este juego cada jugador tendrá una puntuación negativa, o si la habilidad y la suerte le han sido favorables puede que haya alguno en la mesa que haya conseguido no anotarse ningún negativo, es decir que esté a cero puntos. Se inicia entonces la fase de recuperación en la que cada baza obtenida vale un punto positivo. Veamos como se procede. Para evitar que algún jugador cuente con la ventaja del reparto se volverán a hacer suertes para ver quien es el que reparte. El jugador mano, es decir el situado a la derecha de quien ha repartido, una vez comprobado el juego que tiene, indicará según sus posibilidades cual es el palo de triunfo. Habitualmente se suele escoger el palo más largo, pero hay que tener en cuenta como están repartidas las otras cartas. El palo señalado como triunfo puede jugarse de salida, obviamente, y para "fallar" cuando un jugador salga de un palo que no tengamos en mano. Supongamos que el triunfo indicado por el jugador que está "recuperando" es el de corazones. Si un jugador sale de corazón y ya no tenemos corazones en mano SOLAMENTE ENTONCES podemos utilizar la carta de triunfo para hacer baza, pero cuidado, porque otro jugador de



«KING»

EL REY DEL JUEGO

la mesa puede hallarse en las mismas condiciones y pisarnos la baza "contrafallando" con una carta de triunfo mayor. La mecánica que emplearemos en esta fase de recuperación es similar a la del bridge, por ello se ha dicho que el **king** es un juego excelente para aquellos que desean aprender a jugar al bridge. Las rondas de recuperación son cuatro, una por cada jugador, de modo que como en cada ronda sólo pueden hacerse trece bazas, el total de puntos positivos será igual al de negativos, es decir 52.

Si el jugador que ha de "recuperarse" se encontrara con un mal juego en su mano, puede optar por dos soluciones a fin de no perjudicarse. La primera es subastar su opción a cantar triunfo. Entonces los jugadores contrarios podrán ofrecerle un número de bazas –generalmente tres o cuatro– que descontarán de la obtenida por él, a cambio el jugador que tenía que cantar triunfo cederá este privilegio al que haya ganado la subasta. Otra alternativa es la de "partir" juego cuando el jugador que tiene que cantar triunfo considera que su juego no es bueno y además lo que le ofrecen en la subasta no le interesa y "parte" quedándose él con cuatro bazas y el resto de los jugadores con tres, entonces naturalmente no se juega la mano. Esta opción no suele considerarse demasiado "deportiva" y en ciertos lugares donde habitualmente se juega al **king** no suele aceptarse, ya que algunos jugadores la utilizan en la última ronda de recuperación cuando las puntuaciones con algún adversario están muy igualadas. Mi particular opinión es que el "partir" jamás debería utilizarse como solución en la última ronda de recuperación. En esta ronda, cada jugador tiene derecho a cantar triunfo una vez, o sea, la ronda constará de cuatro manos.

ALGUNOS CONSEJOS

A la hora de cantar triunfo es preciso tener muy en cuenta que además de poseer un palo de triunfo largo, hay factores que son de gran ayuda para hacer bazas. Por ejemplo un semifallo –poseer una sola carta de un palo– o un fallo –no tener ninguna carta de un determinado palo– son de una utilidad demoledora ya que cada vez que un contrario salga de este palo se puede matar de triunfo.

Cuando el jugador que tiene que cantar triunfo se encuentra con un buen reparto apoyado por cartas altas –reyes, ases y damas– puede optar por cantar "sin triunfo", entonces la mano en la mesa la lleva quien juega la carta más alta, ¡pero cuidado! que un buen reparto para uno no indica que el juego se halle proporcionalmente repartido. Cantar sin triunfo en ocasiones, si no se domina la técnica del carteo, puede llevarnos a la derrota pues un jugador que entre en mesa con un palo muy largo, aunque de valores bajos puede hacerse con la partida.

LA BATALLA MAGICA

"La Batalla Mágica" es un programa con un juego de fantasía para el microordenador Spectrum 16K. La aventura, la lucha por la supervivencia y la conquista del poder en tiempos en que los hombres tenían poderes sobrenaturales.

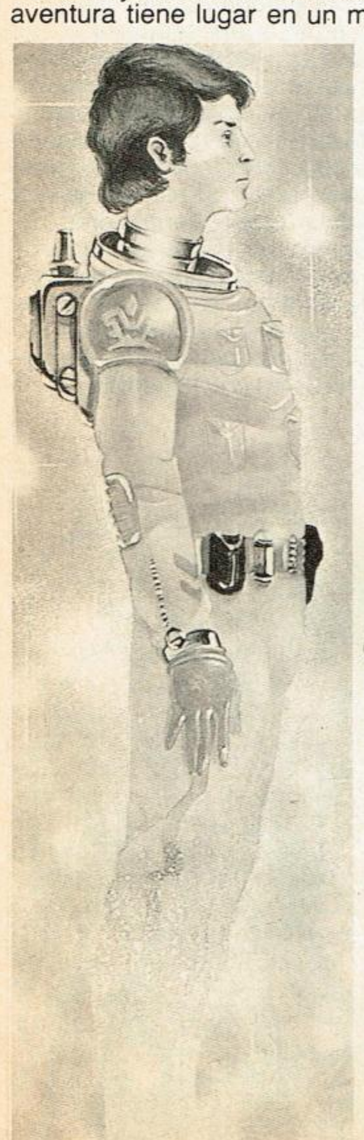
Si tienes un Spectrum 16K podrás introducir este listado y divertirte viviendo las aventuras mágicas de dos señores feudales o reyes que luchaban por la conquista y el dominio del otro.

Como ya te habrás dado cuenta, la aventura tiene lugar en un mundo de poderosos magos, reyes intrigantes y astutos bufones que al vencer a sus oponentes conquistaban un fantástico castillo.

"La Batalla Mágica" es un juego para dos jugadores y en el que hay que emplear el sentido de la estrategia para lograr el objetivo, antes que el de la fuerza. Dicho objetivo consiste en lograr el control del castillo del enemigo moviendo su rey en la pantalla y aniquilar al rey opositor.

Para llevar a cabo esta lucha cada rey cuenta con dos ayudantes –su bufón y un mago–. El bufón puede matar al rey con su daga, pudiéndola coger parándose a su derecha y pulsando la tecla "p". Puede apuñalar al rey una vez que esté lo suficientemente cerca de él y si tú oprimes la tecla "s". También el bufón puede hacerse invisible tecleando las letras "jni" y volverlo visible otra vez pulsando "o" después de fijar su dirección, como por ejemplo, "jno" o "jwo", etc.

El mago es otro personaje importante, ya que puede lanzar encantamientos en cualquier dirección a la que se lo enfrente. Para ello es necesario fijar su dirección y después pulsar la tecla "f", como por ejemplo "wwf" o "xsf", etc. Si su encantamiento alcanza cualquier cosa ésta habrá perdido un turno y tal hechizo afectará también al personaje que se halle detenido en el puente mágico, lo haya alcanzado o no.





```
   1 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS : PRINT AT 0,0;"  STOP TAPE,AND PRESS ANY KEY.  ": PAUSE 0: CLS
   5 GO SUB 1000
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
 800 PRINT INK 7; PAPER 2; FLASH 1;AT 1,8;"START THE TAPE."
 810 LOAD ""
1000 RESTORE 1000: FOR z=0 TO 7: READ a: POKE USR "a"+z,a: NEXT z: DATA 16,56,124,254,16,16,16,0
1010 RESTORE 1010: FOR f=1 TO 6: FOR g=0 TO 7: READ a: POKE USR CHR$ (144+f)+g,a: NEXT g: NEXT f
1015 DATA 0,51,51,63,22,22,30,31,0,0,0,0,0,102,102,255,0,204,204,252,104,104,120,248
1020 DATA 219,219,255,223,255,223,255,223,153,255,255,231,195,195,195,195
1021 DATA 219,219,255,251,255,251,255,251
1030 RESTORE 1035: FOR z=0 TO 7: READ a: POKE USR "h"+z,a: NEXT z: FOR z=0 TO 7: READ a: POKE USR "i"+z,a: NEXT z: FOR z=0 TO 7: READ a: POKE USR "j"+z,a: NEXT z
1035 DATA 0,16,16,186,238,214,170,254,0,0,16,24,28,62,127,255,32,16,24,153,219,126,60,60
1040 FOR z=0 TO 7: READ a: POKE USR "k"+z,a: NEXT z: DATA 0,0,0,112,248,248,248,112
1100 RETURN
   1 POKE 23609,30: RESTORE 1: FOR z=0 TO 7: READ a: POKE USR "l"+z,a: NEXT z: DATA 15,17,33,66,100,248,192,0
   5 READ dag,dag1,inv,inv1: DATA 0,0,0,0
  10 INK 1: CLS
  15 BRIGHT 1: PRINT AT 5,19; INK 2;"Ø";AT 16,13; INK 7;"Ø"
  20 PRINT AT 17,0;"████████████████████████████████": FOR n=2 TO 16: PRINT AT n,16;"■": NEXT n: PRINT AT 2,14;"█████";AT 1,14;"■   ■";AT 0,14;"■   ■"
  22 BRIGHT 0: INK 6: PRINT AT 0,15;"BCD";AT 1,15;"EFG"
  25 FOR n=1 TO 45: PRINT AT INT (RND*16)+1,INT (RND*10)+1; INK 4;"A": NEXT n: FOR n=1 TO 45: PRINT AT INT (RND*16)+1,INT (RND*10)+20; INK 4;"A": NEXT n
  30 PRINT AT 7,15; INK 2;"===";AT 14,15;"==="
  35 GO SUB 800
  40 BRIGHT 0
 100 LET a=13: LET b=5: LET c=8: LET d=5: LET e=3: LET f=5: LET a1=5: LET b1=25: LET c1=10: LET d1=25: LET e1=15: LET f1=25
 105 LET p=1
 110 PRINT AT 7,15; INK 2;"===";AT 14,15; INK 2;"==="
 111 INK 6: PRINT AT a,b;"H";AT c,d;"I"
 112 IF inv=0 THEN PRINT AT e,f;"J"
 114 IF inv=1 THEN PRINT AT e,f; BRIGHT 1; INK 0;"■"
 115 IF b=30 THEN PRINT AT 19,0;"PLAYER 1 HAS WON THE CASTLE!!": BEEP 1,30: GO SUB 2000: GO TO 3000
 120 BRIGHT 1: INK 5: PRINT AT a1,b1;"H";AT c1,d1;"I"
 124 IF inv1=0 THEN PRINT AT e1,f1;"J"
 128 IF inv1=1 THEN PRINT AT e1,f1; INK 0; BRIGHT 1;"■"
 129 IF b1=1 THEN PRINT AT 19,0;"PLAYER 2 HAS WON THE CASTLE!!": BEEP 1,30: GO SUB 2000: GO TO 3000
 130 BRIGHT 0: PRINT INK p+5;AT 18,0;"PLAYER ";p;" TO MOVE."' INK 4;"What is your move?"
 140 INPUT "Move?";m$
 150 IF LEN m$=1 THEN GO TO 195
 170 LET u=0: LET v=0: IF m$(2)="n" THEN LET u=-1
 171 IF m$(2)="s" THEN LET u=1
 172 IF m$(2)="e" THEN LET v=1
 174 IF m$(2)="w" THEN LET v=-1
 180 IF m$(1)="k" THEN GO TO 200
 185 IF m$(1)="w" THEN GO TO 300
 190 IF m$(1)="j" THEN GO TO 400
 195 IF m$(1)="p" THEN GO TO 900
 196 IF m$(1)="s" THEN GO TO 1000
 198 GO TO 130
 200 IF p=1 AND ATTR (a,b)<>6 THEN PRINT AT a,b; INK 0;"■": PRINT AT 19,0;"YOUR KING IS FROZEN!!": BEEP 1,-21: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 210 IF p=2 AND ATTR (a1,b1)<>69 THEN PRINT AT a1,b1; INK 0;"■": PRINT AT 19,0;"YOUR KING IS FROZEN!!": BEEP 1,-22: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 217 INK 7: IF p=2 THEN GO TO 230
 220 IF ATTR (a+u,b+v)<>1 AND ATTR (a+u,b+v)<>2 AND ATTR (a+u,b+v)<>7 AND ATTR (a+u,b+v)<>0 THEN GO TO 600
 225 GO TO 250
 230 IF ATTR (a1+u,b1+v)<>1 AND ATTR (a1+u,b1+v)<>2 AND ATTR (a1+u,b1+v)<>7 AND ATTR (a1+u,b1+v)<>0 THEN GO TO 600
 250 IF p=1 THEN PRINT AT a,b;" ": LET a=a+u: LET b=b+v: LET p=2: GO TO 110
 260 PRINT AT a1,b1;" ": LET a1=a1+u: LET b1=b1+v: LET p=1: GO TO 110
 300 IF p=1 AND ATTR (c,d)<>6 THEN PRINT AT c,d; INK 0;"■": PRINT AT 19,0;"YOUR WIZARD IS FROZEN!!": BEEP 1,-20: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 305 IF p=2 AND ATTR (c1,d1)<>69 THEN PRINT AT c1,d1; INK 0;"■": PRINT AT 19,0;"YOUR WIZARD IS FROZEN!!": BEEP 1,-10: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 308 INK 7: IF p=2 THEN GO TO 330
 310 IF ATTR (c+u,d+v)<>1 AND ATTR (c+u,d+v)<>2 AND ATTR (c+u,d+v)<>7 AND ATTR (c+u,d+v)<>0 THEN GO TO 600
 320 IF LEN m$=3 THEN GO TO 500
 325 GO TO 350
 330 IF ATTR (c1+u,d1+v)<>1 AND ATTR (c1+u,d1+v)<>2 AND ATTR (c1+u,d1+v)<>7 AND ATTR (c1+u,d1+v)<>0 THEN GO TO 600
 340 IF LEN m$=3 THEN GO TO 500
 350 IF p=1 THEN PRINT AT c,d;" ": LET c=c+u: LET d=d+v: LET p=2: GO TO 110
 360 PRINT AT c1,d1;" ": LET c1=c1+u: LET d1=d1+v: IF LEN m$=2 THEN LET p=1: GO TO 110
 370 IF LEN m$=3 THEN GO TO 500
 400 IF p=1 AND ATTR (e,f)<>6 AND ATTR (e,f)<>64 THEN PRINT AT e,f; INK 0;"■": PRINT AT 19,0;"YOUR JESTER IS FROZEN!!": BEEP 1,-12: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 405 IF p=2 AND ATTR (e1,f1)<>69 AND ATTR (e1,f1)<>64 THEN PRINT AT e1,f1; INK 0;"■": PRINT AT 19,0;"YOUR JESTER IS FROZEN!!": BEEP 1,-14: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 408 INK 7: IF p=2 THEN GO TO 430
 410 IF ATTR (e+u,f+v)<>1 AND ATTR (e+u,f+v)<>2 AND ATTR (e+u,f+v)<>7 AND ATTR (e+u,f+v)<>0 THEN GO TO 600
 415 IF LEN m$=2 THEN GO TO 450
 420 IF m$(3)="i" THEN LET inv=1
 425 IF m$(3)="o" THEN LET inv=0
 426 GO TO 450
 430 IF ATTR (e1+u,f1+v)<>1 AND ATTR (e1+u,f1+v)<>2 AND ATTR (e1+u,f1+v)<>7 AND ATTR (e1+u,f1+v)<>0 THEN GO TO 600
 440 IF LEN m$=2 THEN GO TO 450
 445 IF m$(3)="i" THEN LET inv1=1
 448 IF m$(3)="o" THEN LET inv1=0
 450 IF p=1 THEN PRINT AT e,f;" ": LET e=e+u: LET f=f+v: LET p=2: GO TO 110
 460 PRINT AT e1,f1;" ": LET e1=e1+u: LET f1=f1+v: LET p=1: GO TO 110
 500 IF p=2 THEN LET p=1: GO TO 550
 510 LET p=2: IF v<>0 THEN GO TO 530
 515 IF u=-1 THEN FOR n=c-1 TO 0 STEP -1: PRINT AT n,d;"K": BEEP .01,10: PRINT AT n,d; INK 0;"■": NEXT n
 520 IF u=1 THEN FOR n=c+1 TO 16: PRINT AT n,d;"K": BEEP .01,10: PRINT AT n,d; INK 0;"■": NEXT n
 530 IF v=-1 THEN FOR n=d-1 TO 0 STEP -1: PRINT AT c,n;"K": BEEP .01,10: PRINT AT c,n; INK 0;"■": NEXT n
 540 IF v=1 THEN FOR n=d+1 TO 30: PRINT AT c,n;"K": BEEP .01,10: PRINT AT c,n; INK 0;"■": NEXT n
 545 GO SUB 700: GO TO 130
 550 INK 6: IF v<>0 THEN GO TO 580
 555 IF u=-1 THEN FOR n=c1-1 TO 0 STEP -1: PRINT AT n,d1;"K": BEEP .01,10: PRINT AT n,d1; INK 0;"■": NEXT n
 560 IF u=1 THEN FOR n=c1+1 TO 15: PRINT AT n,d1;"K": BEEP .01,10: PRINT AT n,d1; INK 0;"■": NEXT n
 580 IF v=-1 THEN FOR n=d1-1 TO 0 STEP -1: PRINT AT c1,n;"K": BEEP .01,10: PRINT AT c1,n; INK 0;"■": NEXT n
 585 IF v=1 THEN FOR n=d1+1 TO 30: PRINT AT c1,n;"K": BEEP .01,10: PRINT AT c1,n; INK 0;"■": NEXT n
 599 GO SUB 700: GO TO 130
 600 IF p=1 THEN LET y=7: LET z=2: GO TO 610
 605 LET y=2: LET z=7
 610 PRINT AT 20,0; INK y; PAPER z;"You can't move that way!": BEEP 1,0: PRINT AT 20,0;"                              ": GO TO 140
 700 BRIGHT 1: FOR n=3 TO 16: PRINT AT n,16; INK 1;"■": NEXT n: PRINT AT 0,14; INK 1;"■   ■";AT 1,14;"■   ■";AT 2,14;"█████": BRIGHT 0: PRINT AT 0,15; INK 6;"BCD";AT 1,15; INK 6;"EFG"
 705 PRINT AT 7,15; INK 2;"===";AT 14,15;"===": RETURN
 800 INK 0: BRIGHT 1: PRINT AT 0,0;"███████████████";AT 0,19;"█████████████"
 810 FOR n=1 TO 16: PRINT AT n,0;"■";AT n,31;"■": NEXT n: RETURN
 900 IF p=2 THEN GO TO 950
 910 IF ATTR (e,f+1)<>66 THEN PRINT AT 19,0;"You have to stand to the left ofthe RED DAGGER!": BEEP 2,-20: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 920 PRINT AT e,f+1; INK 0; BRIGHT 0;"■": PRINT AT 19,0; INK 2;"You now have the RED DAGGER!!": LET dag=1: BEEP 1,25: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 950 IF ATTR (e1,f1-1)<>71 THEN PRINT AT 19,0; INK 6;"You have to stand on the right  of the WHITE DAGGER!": BEEP 2,-20: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
 960 PRINT AT e1,f1-1; INK 0; BRIGHT 0;"■": PRINT AT 19,0; INK 7;"You now have the WHITE DAGGER!!": LET dag1=1: BEEP 1,25: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
1000 IF p=2 THEN GO TO 1500
1002 IF dag=0 THEN GO TO 1600
1005 IF (e=a1+1 AND f=b1) OR (e=a1-1 AND f=b1) OR (e=a1 AND f=b1+1) OR (e=a1 AND f=b1-1) THEN LET b=30: GO TO 115
1010 GO TO 1700
1500 IF dag1=0 THEN GO TO 1600
1510 IF (e1=a+1 AND f1=b) OR (e1=a-1 AND f1=b) OR (e1=a AND f1=b+1) OR (e1=a AND f1=b-1) THEN LET b1=1: GO TO 129
1520 GO TO 1700
1600 PRINT AT 19,0;"You don't have the dagger!": BEEP 1.6,-20: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
1700 PRINT AT 19,0;"The king is not near you!!": BEEP 1.6,-30: PRINT AT 19,0;"                              ": GO TO 130
2000 FOR g=1 TO 3: FOR n=2 TO 6: PRINT OVER 1; INK n;AT 0,15;"███";AT 1,15;"███": BEEP .3,30: NEXT n: NEXT g: PRINT AT 0,15; INK 6;"BCD";AT 1,15;"EFG": RETURN
3000 INPUT "Another battle?(y/n)";k$: IF k$="y" THEN CLS : RUN
3010 PRINT #1;"                GOODBYE!!": BEEP 1,20: STOP
```

Movimientos:

	Rey	Bufón	Mago
Norte	Kn	jn	wn
Sur	Ks	js	ws
Este	Ke	je	we
Oeste	Kw	jw	ww

Variantes
Primer jugador

a, b: Posición del Rey
c, d: Posición del Mago
e, f: Posición de Bufón

Segundo jugador

al, bl: Posición del Rey
cl, dl: Posición del Mago
el, fl: Posición del Bufón

Mapa del programa

130-198: Imagen inicial
500-599: Lanzamiento de hechizos
700-810: Exposición completa del escenario.
2000-3000: Castillo ganado.

INVASION ANTARTICA

En el lejano Polo Sur hay un extraño invasor que usa como arma, grandes bloques de hielo para eliminar a los pingüinos. Tu misión en este apasionante juego pensado para el microordenado SORD M-5, es eliminar al terrible invasor.



El contenido de "Invasión Antártica" te propone la defensa de unos animales muy simpáticos del ataque de un terrible invasor. Este invasor mueve bloques de hielo y los empuja hacia el cuerpo de los pingüinos. Aunque no los tenga a tiro siempre están al acecho para atacarlo. Pero tú puedes ayudar al pingüino a atacar al enemigo y el juego termina en el momento en que uno de los dos consigue alcanzar al otro.

Cómo jugar:

Pon en marcha el programa y verás en pantalla 25 bloques de hielo azules, 12 de ancho por 11 de largo. Un invasor está alrededor de los bloques. Las órdenes para el juego son las cuatro flechas que indican las cuatro direcciones.

Pulsando cualquiera de ellas, conseguimos que el pingüino se desplace en la dirección indicada. Mueve el pingüino empujando a un bloque de hielo y éste se desplazará hacia el invasor en la misma dirección en la que se desplazó el pingüino. El bloque que hemos desplazado, se-

guirá su camino hasta encontrar otro bloque o bien el borde de la pantalla. El juego termina cuando o bien el invasor es aplastado por un bloque de hielo o el pingüino es alcanzado por el invasor. La puntuación aparece en la esquina superior derecha de la pantalla y se calcula restando los segundos que tardamos en alcanzar al invasor, partiendo de 100. Cuando el juego termina, pulsa CTRL+Z y CTRL+T. Si deseas volver a jugar pulsa RUN.

Explicación del programa:

Puesto que es posible definir un total de 32 sprites, podemos en teoría utilizar 25 sprites para los 25 cubos. En la práctica, sin embargo, sólo podemos tener en una misma línea, un total de 4 sprites. Otra consideración es que si el pingüino o el invasor pasa por una línea que tiene los cuatro sprites, éste se volvería invisible. A fin de evitar este inconveniente, todos los bloques de hielo son caracteres escritos con la instrucción PRINT y los sprites se utilizan sólo para el movimiento.

LISTA DE VARIABLES

XX, YY:	Posición del pingüino.
D:	Dirección de movimiento del pingüino.
P5, P6:	Dato de la tecla entrada.
BX, BY:	Posición del invasor.
XO, YO:	Distancia de movimiento de sprite.
SI, S:	Cuida de que el pingüino o los bloques estén dentro de la pantalla.
X8, Y8:	Posición del sprite.
XA, YA:	Coordenadas del pingüino o del hielo al moverse.
R, XC, YC:	Dirección del invasor.
TT:	Puntuación.

MAPA DEL PROGRAMA

10-50:	Creación de la pantalla.
60-110:	Entrada del teclado.
120-150:	Movimiento del pingüino.
160-220:	Movimiento de los bloques de hielo.
230:	Inicia o para la música.
240-270:	Subrutina para fijar la pantalla.
280-310:	Subrutina para mover los sprites del pingüino y de los bloques de hielo.
320-360:	Subrutina para mover el sprite del invasor.

PROGRAMA

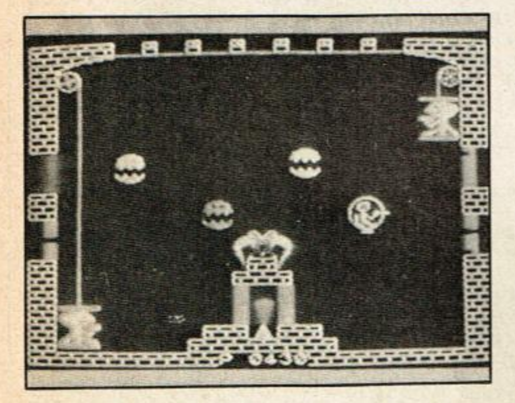
```
20 Print "■■■":for I=0 to 132:vPoke I,0:next:let T=time
30 stchr "18343e3c7c3c382c" to 160:stchr "182c7c3c3e3c1c34"
to 161:scol 0,15:stchr "ffabd5abd5abd5ff" to 162:scol 1,5
40 stchr "24183c5aff182442" to 163:scod 2,163:scol 2,6:view
1,0,30,23:out 32,&B0
50 mag 1:let XX=96:let YY=80:let D=160:scod 0,D:scod 1,162:g
osub 240
60 let P5=inP(&35):let P6=inP(&36):if P5=2 or abs(XX-BX)<12
and abs(YY-BY)<12 then goto 230
70 gosub 340:if P5<>32 and P6<>4 and P6<>32 and P6<>64 then
goto 60
80 if P6=64 then let X0=2:let Y0=0:if E=161 then loc 0 to 30
0,300:let D=160
90 if P5=32 then let Y0=2:let X0=0
100 if P6=32 then let X0=-2:let Y0=0:if D=160 then loc D to
300,300:let D=160
110 if P6=4 then let Y0=-2:let X0=0
120 let S=0:let XA=XX:let YA=YY:gosub 280:let XX=XA:let YY=Y
A:let S1=S
130 scod 0,D:loc 0 to XX,YY:if abs(XX-BX)<12 and abs(YY-BY)<
12 then goto 230 else let X8=XX+8+8*X0/2
140 let Y8=YY+8+8*Y0/2:if XX=176 and P6=64 or YY>158 and P5=
32 then goto 60
150 if vPeek(Y8/16*12+X8/16)=0 then goto 60 else vPoke Y8/16
*12+X8/16,0
160 loc 1 to X8/16*16,Y8/16*16:Print cursor(X8/16*2,Y8/16*2)
;" ↓←← "
170 let S=0:let XA=X8:let YA=Y8:let X0=X0*4:let Y0=Y0*4:gosu
b 280:let X8=XA:let Y8=YA
180 let X0=X0/4:let Y0=Y0/4
190 if S=1 and S1=0 or P6=32 and XA=0 or P5=32 and YA=160 or
 P6=64 and XA=176 or P6=4 and YA=0 then goto 220
200 if vPeek((Y8+4*Y0)/16*12+(X8+4*X0)/16)<>0 then goto 220
210 if S=1 then loc 1 to X8,Y8:goto 170 else loc 1 to X8-8,Y
8-8:goto 170
220 loc 1 to X8,Y8:vPoke Y0/16*12+X8/16,1:Print cursor(X8/16
*2,Y8/16*2);" ◤↓←←▲▶":loc 1 to 300,300:goto 60
230 for I=1 to 9:for M=40 to 90:out 32,&A0+I:out 32,M:next:n
ext:out 32,&BF:Print "game over■" end
240 stchr "ffffccccf3f3cccc" to 152,1:stchr "ffffcfcf3333cfc
f" to 153,1:stchr "f3f3ccccf3f3ffff" to 154,1
250 stchr "3333cfcf3333ffff" to 155,1:vPoke &3B96,&50:for I=
1 to 25
260 let X=rnd(11):let Y=rnd(10):if vPeek(X+12*Y)then goto 26
0
270 vPoke X+12*Y,1:Print cursor(X*2,Y*2);"◤←←↓▲▶":next:retu
rn
280 gosub 340:if abs(XA-BX)>12 or abs(YA-BY)>12 then goto 30
0 else if abs(X0+Y0)<>2 then Print cursor(24,0);TT+C+C/2
290 goto 230
300 let C=C+1:let XA=XA+X0:let YA=YA+Y0:if P6=4 or P5=32 the
n goto 320
310 if XA<0 then let S=1:let XA=0:goto 330 else if XA>175 th
en let S=1:let XA=176:goto 330
320 if YA<0 then let S=A:let YA=0 else if YA>159 then let S=
1:let YA=160
330 return
340 let R=rnd(3):if R=0 then let XC=0:let XC=1 else if R=1 t
hen let YC=1:let XC=0
350 if R=2 then let YC=0:let XC=-1 else if R=3 then let YC=-
1:let XC=0
360 let BX=BX+8*XC:let BY=BY+8*YC:if BX<1 then let BX=0 else
 if BX>175 then let BX=176
370 if BY<1 then let BY=0 else if BY>159 then let BY=160
380 loc 2 to BX,BY:let TT=time-T:Print cursor(24,0);TT+C:out
 32,&A0+rnd(9):out 32,rnd(8):return
```

EL CORAZON DE UN VIDE

Tu cartucho de videojuego es un cuerpo electrónico, cuyo corazón de silicio no es más grande que la cabeza de un alfiler. Gracias a él se mueven los personajes y objetos que aparecen en la pantalla del televisor.

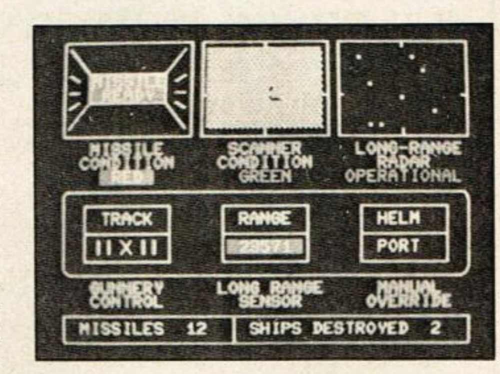
Un videojuego es un pequeño artefacto electrónico en cuyos circuitos se encierran todos los personajes y sus movimientos. Estos circuitos están diseñados, programados y manufacturados para funcionar de acuerdo con los códigos electrónicos de tu consola.

Desde tu punto de vista la parte central del videojuego es el televisor, que durante el juego funciona como lo hace habitualmente con la programación de una emisora. La acción que contemplamos es una serie de imágenes fijas que pasan ante nuesros ojos a una velocidad de sesenta por segundo. Nuestra retina es la que combina todas estas imágenes formando el movimiento que percibimos.



Mientras en el cine cada una de estás imágenes es un fotograma impreso en una película, en la televisión el cañón que se encuentra en la parte posterior del televisor emite electrones que "dibujan" las imágenes. Las partículas chocan con el tubo catódico que está recubierto de una materia que brilla al contacto de dichas partículas.

El cañón explora rápidamente la pantalla en una serie de 192 líneas, cada una de las cuales contiene hasta 280 puntos. De este modo, podemos imaginar que un invasor espacial está compuesto por la reunión de unos veinte electrones.



El proceso crea tanto imágenes en color como en blanco y negro. Para el color un televisor doméstico cuenta con tres cañones, uno para el rojo, otro para el azul y un tercero para el verde. Además el revestimiento de la pantalla está dividido en otras tantas capas, cada una de las cuales es sensible a un color. El efecto de matices cromáticos –hasta dieciséis– que percibimos es producto de nuestros ojos, cuya retina reúne los colores.

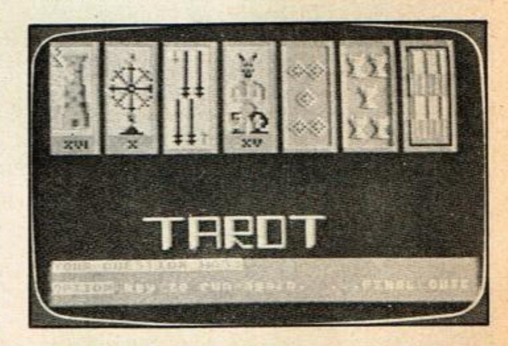
El origen de la imagen

La imagen que ves en tu televisor tiene origen en tu consola. En ella hay un conector donde insertas el cartucho del videojuego para que entre en contacto con el circuito de la consola. En un lado de esta hay una caja a través de la cual llega el suministro de energía. Sus capacitadores no deben tocarse, pues pueden darte una descarga aún después de desenchufada la consola. La función de esta unidad es la de reducir la corriente a niveles que no fundan los delicados microelectrones enfundados en plástico del ordenador. También proporciona el "tamtam" electrónico que hace que muchas operaciones del videojuego sigan moviéndose y coordinándose.

En el interior de la consola hay una placa, generalmente de color verde, que contiene los circuitos impresos y está tachonada de chips de plástico negro. Estos chips son circuitos integrados o los caminos electrónicos dibujados en una oblea de silicio. El más grande de estos chips, aunque su tamaño no es mayor que la cabeza de un alfiler, es el microprocesador.

El microprocesador

El microprocesador o CPU (Unidad Central de Procesamiento), es el chip "jefe" y el encargado de ejecutar las instrucciones del programa del juego. Cada acción ejecutada por el ordenador incluye las instrucciones programadas y que hace entrar el jugador. Estas órdenes son expresadas como números y el ordenador se limita a unos y a ceros. Cada uno de estos numerales se llama **bit** y ocho **bits** hacen un **byte**. Para ejecutar una orden el ordenador debe seguir un sistema de **si** o **no**, debe seguir un sistegrama insertado. De este modo, cuando manipulamos el mando de nuestra consola estamos abriendo un sí y cerrando un no o viceversa y creando una vía de comunicación a través del circuito impreso. Ese camino es la acción ejecutada por el ordenador, la cual aparece en el televisor por imagen, sonido, etc.



Si consideramos al microprocesador como una ciudad, veremos que sus "edificios" están conectados por una red de finos hilos de plata y cobre que

OJUEGO

constituyen el sistema local de tránsito. De esta manera los conmutadores son guardias urbanos que transitan los diferentes puntos majenando la información y conduciéndola a través de las calles encendiendo o apagando los semáforos según las órdenes recibidas.

La capacidad del ordenador para interpretar la información es distribuida en distintas áreas de la ciudad, llamadas ROM (Memoria de lectura), y RAM (Memoria de acceso casual).

Los memoriones ROM y RAM

Cada chip tiene dieciséis patitas metálicas que lo conectan a la placa impresa del microprocesador. Si lo observamos con detenimiento veremos que están organizados también en diferentes áreas. En la parte delantera superior hay registros a los cuales llegan datos e instrucciones de las memorias ROM y RAM. Un contador de programa controla la llegada de datos, mientras que la CPU introduce las instrucciones recién llegadas al ALU (Unidad Lógica Aritmética). En esta unidad cada grupo de instrucciones es analizado y clasificada, para que cada una de ellas cumpla con su función. Una vez realizado esto algunos datos e instrucciones esperan, mientras otros corren hasta el área de memoria de imagen para formar la imagen de vídeo o van hacia adelante o atrás y vuelven a intervalos regulares con información procedente de los joystick o del cartucho.

Como ya te hemos dicho en ROM tenemos las instrucciones del juego, sus símbolos, el sonido y las reglas especiàles, pero para que el videojuego actúe de la misma manera cada vez que lo insertamos en la consola, sus mandos electrónicos han sido fusionados abiertos o cerrados en función de su naturaleza ROM. Esto quiere decir que una vez que ha alimentado al ordenador con la información específica del juego, pasa a un plano secundario con respecto a las órdenes dadas por el jugador.

Es precisamente RAM quien permite que, dentro de las reglas impuestos por ROM, tu puedas mover a los personajes y a los objetos del videojuego. Por ejemplo, al iniciar el juego de los "Asteroides" la nave y los asteroides aparecen flotando en el espacio y avanzando. En estos momentos la nave, que será indefectiblemente destruida por los asteroides, y éstos, están esperando en la zona de ROM. Al entrar en funcionamiento los mandos actúa inmediatamente la zona RAM autorizando rotación, aceleración, movimiento estable, disparos láser, explosiones; etc. Para cada una de estas operaciones el microprocesador recibe la orden de entrada y los mandos indican el camino del impulso electrónico que "dibujará" el movimiento en la pantalla. Al mismo tiempo, el ordenador ajusta otros mandos de manera que, desde el color hasta el sonido, cada elemento del juego se adapta a la situación del momento. Además, si el microprocesador –en el caso de una ráfaga– detecta una coincidencia con un asteroide ordena una explosión, introduciéndose en ROM los datos necesarios para abrir los caminos apropiados del circuito y crear, en consecuencia, los gráficos y el sonido apropiados.

Los mandos de la consola

Cuando un videojuego está en RAM los electrones que proceden de un bit determinado bombardean el tubo catódico. Al mover el joystick o presionar el botón de acción comienzas a dar información a tu televisor a través del ordenador.

El emplazamiento de objetos en la pantalla es determinado por incrementos numéricos, de modo que el joystick funciona como las manecillas de un reloj. Cada número sobre el cual avanza ajusta los mandos en el interior del ordenador que controla la posición del objeto. Tenemos que imaginarnos, por ejemplo, que la pantalla está dividida en números, tanto en posición horizontal como vertical, y que si movemos el joystick a derecha o izquierda, hacia abajo o hacia arriba, "localizará" un número y al dejar que el mando vuelva a su posición original fijará el objeto en el lugar buscado.

Todos las órdenes pasan a través del circuito del ordenador a gran velocidad. Para qu tengas una idea te diremos que el CPU en un videojuego puede procesar unas 500.000 operaciones matemáticas elementales por segundo, aunque los componentes en ordenadores más sofisticados pueden procesar hasta **diez billones** de datos en el mismo tiempo.

Como ves el funcionamiento del corazón de tu consola de videojuego es divertidamente complicado.

por ANTONIO TELLO



JUEGOS DE ALTURA

Los aficionados a los videojuegos canadienses no deben privarse de su pasatiempo favorito ni siquiera cuando viajan en avión. El pasado año la ***Canadian Pacific Airlines,*** *introdujo un sistema de alquiler de videojuegos en sus vuelos regulares obteniendo un resultado tan espectacular que están estudiando una notable ampliación de este servicio. Durante este período de prueba la* ***CPA*** *utilizó un sistema de videojuegos que encajaba en la bandeja de las comidas. Entre los juegos que estaban a disposición de los pasajeros se encontraban* ***Donkey Kong, Snoopy Tennis*** *y* ***Mickey Mouse.***

INAUGURACION DEL NUEVO LOCAL EN BARCELONA DE MAQUETISMO Y SIMULACION

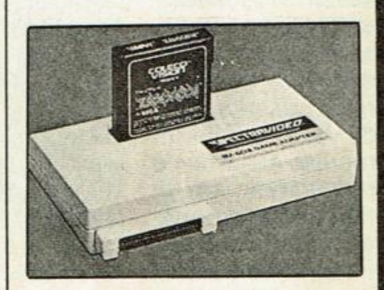
El pasado 21 de julio tuvo lugar en Barcelona la inauguración del nuevo local que será sede desde ahora del Club decano en España en cuanto a juegos de estrategia y simulación. A dicho acto asistieron los responsables de las tiendas y casas especializadas de juegos, así como numerosos simpatizantes.

Maquetismo y Simulación que empezó su singladura como asociación en el verano de 1978, empieza así una nueva etapa con el propósito de promocionar y difundir todo lo correspondiente al hobby en cuestión y al juego en general.

Este local, ahora inaugurado, se encuentra situado en C/ Príncipe Jorge n.º 21-23 entlo. 1.ª. Escalera B, 08014 BARCELONA (junto a Pza. España).

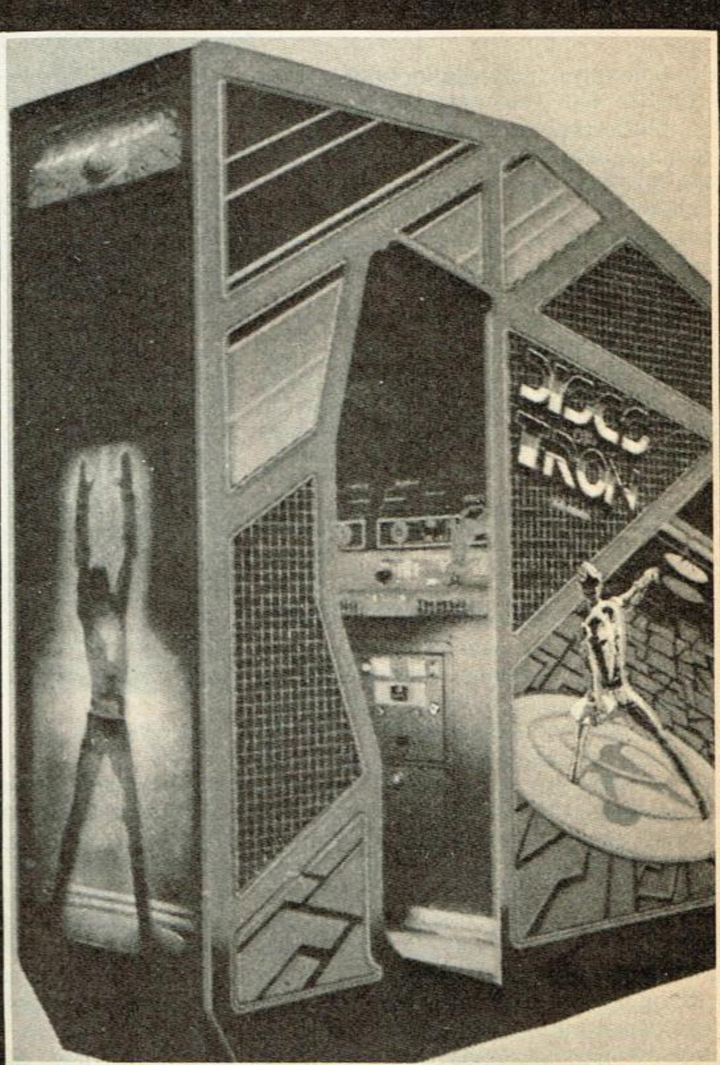
Dotado con una pequeña ludoteca a disposición del socio, el local se encuentra abierto desde las 4,30 hasta las 9,30 de la tarde durante todo el año de lunes a domingo, disponiendo además de la posibilidad de prolongar dicho horario los fines de semana.

Abiertos a cualquier duda, cuestión o pregunta relacionada con el tema tal como rezan sus fines, esta asociación responderá a cualquier consulta sobre los hobby en general o sobre un juego en particular, solamente debéis dirigiros a la dirección antes mencionada.



RENOVARSE O MORIR

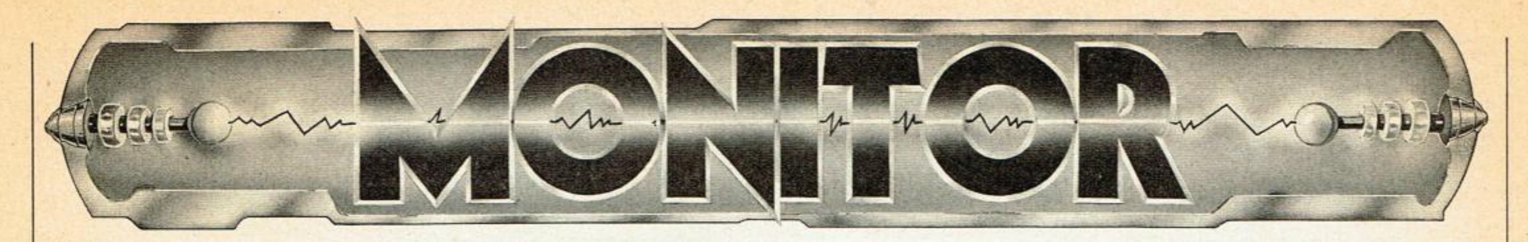
En los EE.UU. la firma ***Coleco-Visión*** *acaba de lanzar un adaptador de videojuegos para su ordenador* ***Spectravideo.*** *Muchos son los fabricantes de videojuegos que ante esta actitud están estudiando la posibilidad de hacer algo semejante, ya que los ordenadores domésticos, paso a paso, les están ganando el terreno a las simples consolas para videojuegos.*

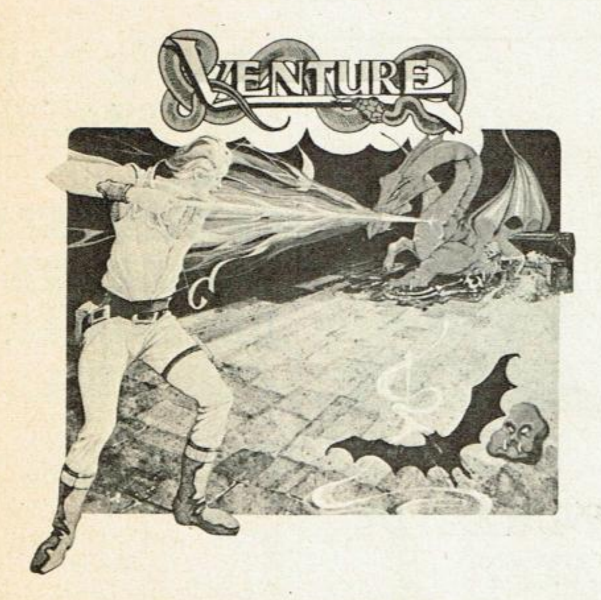


EL GLADIADOR DE LOS ORDENADORES CABALGA DE NUEVO

La última novedad en Norteamérica, que esperamos ver pronto en los bares de nuestro país, es una reconversión del videojuego ***TRON*** *que acaba de lanzar en los EE.UU. la firma* ***Midway.*** *La diferencia entre esta revolucionaria versión y la existente en España, estriba en que esta máquina de calle apunta en una dirección completamente nueva ya que utiliza un nuevo mecanismo para incrementar la dificultad mediante un* ***timer.*** *Es decir, a medida que pasa el tiempo la dificultad del juego va en aumento.*

Otra notable mejora en el juego que ha recibido el nombre de ***DISC OF TRON,*** *está en el grafismo que le da una apariencia de realismo muy preciso. Tron se enfrenta a Sark, cara a cara, viajando sobre discos en la cosmópolis de los circuitos del ordenador. Vamos que con esta máquina uno tiene la sensación de haber entrado dentro de las "tripas" de un ordenador, tal como sucedía en la película.*





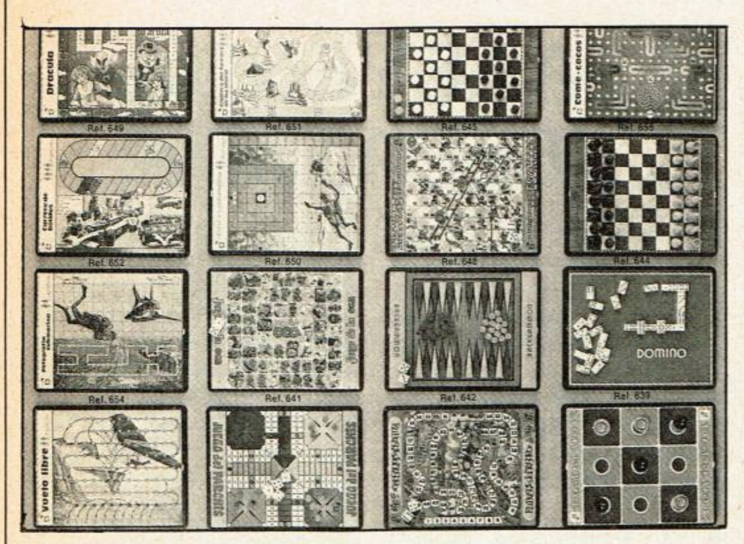
LA LEYENDA RESCATADA

Cuenta una antigua leyenda celta que los herederos de los druidas escondieron el preciado tesoro de sus mayores, para impedir que los codiciosos invasores se hicieran con aquella fabulosa fortuna. Para proteger aquel tesoro lo enterraron en unos laberintos provistos de treinta y seis cámaras custodiadas por unos fabulosos monstruos que habían sido encantados por el Sumo Sacerdote. La antigua tradición dice que sólo Winky el hijo del Gran Arquero podrá abrirse paso y recuperar el oro de los druidas. Para ello nuestro héroe cuenta con un número ilimitado de flechas radiantes. Tú puedes ayudarlo a través del videojuego que **CBS** ha producido para **Coleco Visión, Atari** o **Intellevisión** y que está causando furor entre los aficionados. En efecto, las ventas de **Venture** –que tal es el nombre del juego– han sufrido un espectacular incremento en los países de la Comunidad Europea, dada la enorme afición que existe en ellos por la temática de espadas.

ATARI 800XL UN SEÑOR ORDENADOR

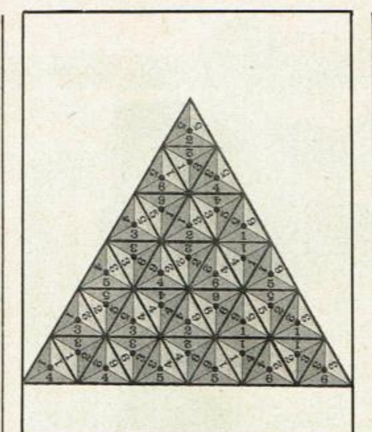
Este pequeño y memorioso ordenador doméstico de Atari está preparado para utilizar cientos de programas de gestión personal y profesional. Como primer dato a tener en cuenta es su memoria RAM de 64K y su teclado internacional que incluye las letras Ñ, ñ, vocales acentuadas, etc. Además le proporciona un BASIC muy potente con el que se podrán manejar hasta 256, 11 modos gráficos, 5 modos de texto, 4 sintetizadores independientes de sonido, además de un potente sistema de edición sobre pantalla. Además de otras extraordinarias ventajas con este ordenador también podrás jugar a los videojuegos más divertidos, incluidos los wargames.





PARA JUGAR EN EL VIAJE

Para aquellos que nos gusta viajar mucho y desplazarnos durante horas, ya sea en coche, en avión, en tren o en barco, necesitamos divertirnos solos o acompañados. Para conseguirlo Juguetes Chico, S.L. tiene una variada gama de juguetes magnéticos reunidos. Los tiene en versiones convencionales y también de bolsillo. Parchís, oca, guerra espacial, ajedrez, damas, backgammon, isla del tesoro, etc., son algunos de los más atractivos. Están presentados en cartón blister y llevan todos instrucciones muy claras para que no haya duda a la hora de jugarlos.



CONCURSO DE NINTAI

*El **Nintai** es un juego apasionante ganador, del Premio Ipi (Instituto para la Promoción Industrial). La empresa **Mako** ha organizado un concurso con 50 mil pesetas de premio. Para intervenir debes enviar todas las respuestas que quieras antes del 30 de noviembre de 1984 a "Mako, Apartado 81, Sant Just Desvern (Barcelona)". Para jugar al **Nintai**, puedes hacerlo gratuitamente en tu juguetería, en la cual encontrarás también las bases del concurso. Que tengas suerte y te diviertas.*



MINI ORDENADOR DE BOLSILLO

Tandy PC 4 es algo más que una calculadora. En realidad se trata de un pequeñísimo ordenador con pantalla líquida. Mide 16,5 × 7 cms. y está dotado de 53 teclas y el lenguaje Basic empleado ofrece posibilidades de programación para 23 órdenes y 15 funciones. Cinco teclas son reservadas para la interface de cassettes. El TRS-80 PC 4 puede almacenar una memoria de hasta 10 programas. Esta pequeña maravilla electrónica es comercializada en Francia al precio de 695 francos.

RESEÑA DE LA CELEBRACION DEL IV CAMPIONAT DE CATALUNYA DE SIMULACIO HISTORICA

Como viene siendo habitual el Club MAQUETISMO Y SIMULACION, organizó durante el mes de octubre el IV CAMPIONAT DE CATALUNYA DE SIMULACIO HISTORICA, basado en dos juegos: 1 temático - diplomático como es **MACHIAVELLI** (ambientado en la Italia renacentista y que próximamente comentaremos en esta misma revista), y un segundo juego que desarrolla la batalla de Kasserine y que se llama **ROMMEL** (ambientado en Túnez, reproduce los acontecimientos militares que se desarrollaron en 1943 durante la II Guerra Mundial en Africa del Norte y en concreto la batalla antes citada). Asimismo y junto con este Campeonato se entregó el VITROFEU "A LA MILLOR PARTIDA" (a la mejor partida), donado por MAQUETISMO Y SIMULACION - JOCS & GAMES que correspondió a la partida mejor planteada del juego **ROMMEL.**

Los juegos escogidos esta vez disponían de un reglamento sencillo y ágil aunque laborioso en el caso de **MACHIAVELLI** y relativamente fácil en cuanto a **ROMMEL**.

Las inscripciones al CAMPEONATO, dieron comienzo el 3 de septiembre y finalizaron el 17 de octubre, el precio por participante y juego fue de 300 ptas., sorteándose al final del Campeonato los juegos utilizados en dicha Competición, así como otorgándose por parte de la importadora de dichos juegos **(Wargames Distribuciones, S.A.)** diversos trofeos y juegos a los ganadores. Estas competiciones, como todo lo realizado hasta ahora, son las primeras y las únicas de momento con cierta resonancia entre el aficionado en general. Y es de esperar que iniciativas como esta vean respaldada su actuación con una masiva respuesta por parte del aficionado.

FE DE ERRATAS

CORRECCIONES A «KRON, EL BOSQUE MALDITO"

Al parecer las Fuerzas del Mal han intervenido en la confección de nuestro juego y se han deslizado varios errores. Ésta vez no han sido sólo los consabidos duendecillos de la imprenta, sino también los malvados trolls. Les rogamos nos perdonen por esto.

1. ERRATAS EN EL TABLERO

Por omisión no se han puesto los PUNTOS CUADRADOS correspondientes a los Puntos de Tesoro. Hay cuatro en cada "lugar", es decir, cuatro puntos en las Cuevas, cuatro en las Ruinas, cuatro en las Montañas, cuatro en el Castillo y cuatro en el Pantano. Su colocación es siguiendo las aristas de un cuadrado tal como muestra el siguiente diagrama:

■ ■

■ ■

TABLA DE ATAQUE. La Tabla de Ataque correcta es la siguiente:

D1 = 1 punto de Daño.
D2 = 2 puntos de Daño.
D3 = 3 puntos de Daño.
Diferencia mayor de + 3, tratarla como + 3
Diferencia menor de –3, tratarla como –3

	–3	–2	–1	0	+1	+2	+3
1	–	–	–	–	–	–	–
2	–	–	–	–	–	D1	D1
3	–	–	–	–	D1	D1	D1
4	–	–	–	D1	D1	D1	D2
5	–	–	D1	D1	D1	D2	D2
6	D1	D1	D1	D1	D2	D2	D2

FICHAS: El número de identificación de todas las criaturas es incorrecto pues va numerado dos veces del 1 al 3 para cada tipo de criatura en lugar de ir numerado del 1 val 6 para cada tipo. El número de identificación de los Esqueletos es del 1 al 6; el de los Minotauros 1 y 2, y el de los Dragones, 1 y 2.

No está impreso el Valor de Combate en las fichas de trampas. El valor es de 7, 6, 6, 5 y 5 respectivamente.

Falta una ficha de "sin valor".

2. ERRATAS EN LAS INSTRUCCIONES

En el apartado "Espada Mágica" de la sección "FICHAS" dice: suma 1 punto a la Habilidad en su poseedor. Debería decir: suma 1 punto a la Habilidad de su poseedor).

En la sección "PREPARACION DEL JUEGO" dice: Separar las fichas de objetos, colocarlas boca abajo, mezclarlas sin que nadie las vea y colocar una en cada punto cuadrado del tablero, correspondiente a los lugares. Debería decir: Separar las fichas de objetos, mezclarlas sin que nadie las vea y colocar **boca abajo** una en cada punto cuadrado del tablero, correspondiente a los lugares.

En la sección "SECUENCIA DE JUEGO" dice: Todos los jugadores de la misma se moverán a la vez. Debería decir: Todos los jugadores **de la misma aldea** se moverán a la vez...

En la sección "FASE DE MOVIMIENTO" dice: deberá pasarse en él sin poder continuar su movimiento. Debería decir: deberá **pararse** en él sin poder continuar su movimiento...

En la sección "FASE DE BUSQUEDA" se ha suprimido todo lo referente al Valor de Ataque y su resolución, situación que desnivela el juego. Las trampas atacan de forma normal (igual que las criaturas) con el Valor de Ataque impreso en su ficha inflingiendo el daño correspondiente. Una vez resuelto el ataque, se retira la ficha de la trampa del juego. Evidentemente, las trampas no pueden ser atacadas.

En el ejemplo de la sección "FASE DE COMBATE", en la línea 25 de la 2.ª columna, dice:... D1 quiere decir que hemos inflingido 1 punto de Daño, que restaremos a la Resistencia del defensor. Cuando esto suceda habrá muerto y retiraremos su ficha del juego. Debería decir: D1 quiere decir que hemos inflingido 1 punto de Daño, que restaremos a la Resistencia del defensor. Cuando su **Resistencia llegue a cero,** habrá muerto y retiraremos su ficha del juego...

SUSCRIPCION • SUSCRIPCION • SUSCRIPCION

Deseo suscribirme por 12 números a SUPER JUEGOS por la cantidad de .... ptas., que haré efectivas mediante

– Cheque bancario al portador, que adjunto.

Empezando a recibir el número ....

Nombre y apellidos ....

Dirección .... Población ....

D.P. .... Provincia ....

TARIFAS: España: Por correo normal 2.250 ptas.
Europa: Por correo normal 2.450 ptas.
Por avión 2.650 ptas.
América: Por avión 4.450 ptas.

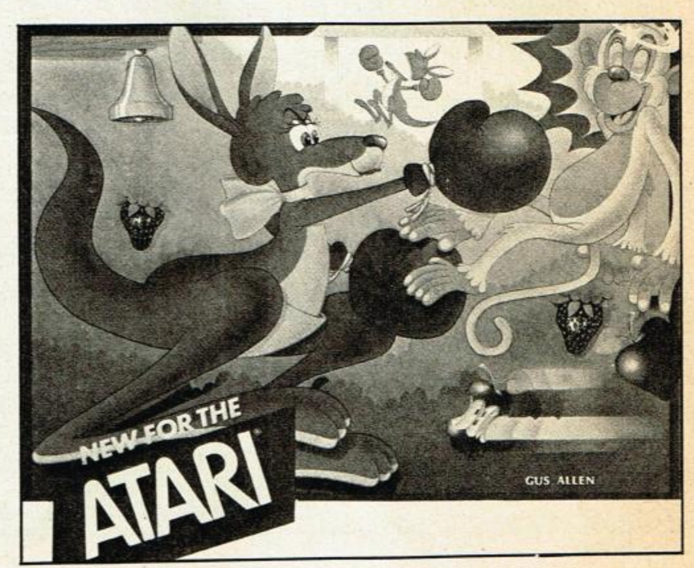
Enviar a:
SUPER JUEGOS - Roca i Batlle, 10-12 - 08023 Barcelona - España

Super JUEGOS

Nuestro próximo número

Estamos preparando un SUPER JUEGOS con el que pasarás momentos muy divertidos. Además de los juegos de regalo, programas de ordenador, también habrá agradables sorpresas.

MACHIAVELLI Te descubrimos una de las novedades más interesantes. En este juego intervienen tanto la inteligencia diplomática como la agresividad guerrera.



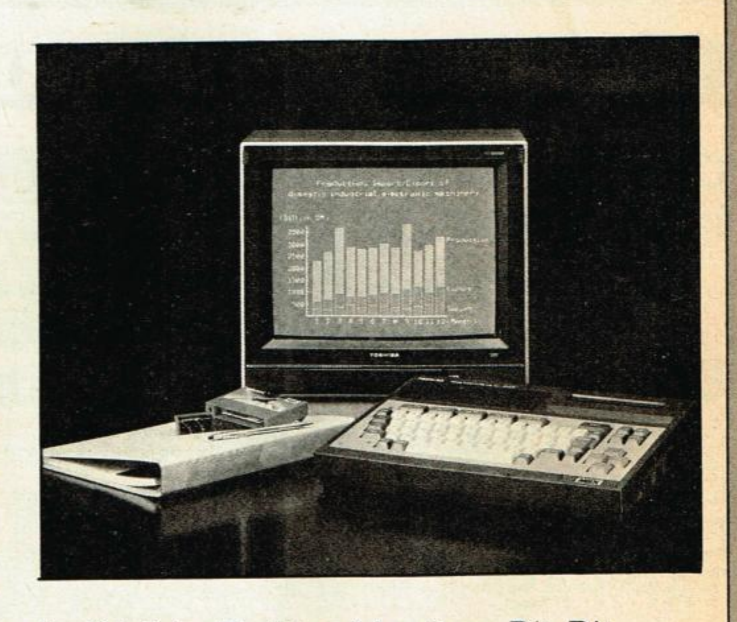
AUTOPISTA LOCA Divertido juego que regalamos. Tendrás que construir una autopista muy, pero muy, especial.

EL ARCON DEL PIRATA Otro fabuloso juego que te regalamos con tablero y fichas incluidas a todo color.

EL NUEVE Te explicamos minuciosamente cómo se juega. Tú y tu familia sólo necesitan un mazo de cartas españolas.

KANGARCO La estrategia adecuada para ganar a este juego arcade.

MSX, UN SISTEMA REVOLUCIONARIO, El sistema informático que permitirá que todos los ordenadores se entiendan entre sí.

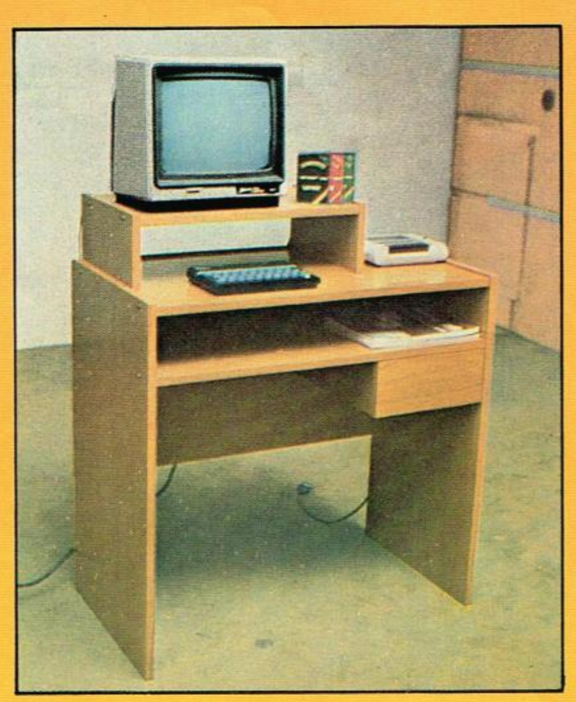


¡Y como siempre nuestras secciones de Walkie Talkie, Monitor, Bit-Bit, Bazar, Jakeka, el suplemento de pasatiempos y más, mucho más!

¡HASTA EL PROXIMO NUMERO Y BUEN JUEGO!

no tires tu micro

Hemos diseñado la estantería ideal para que no tengas tirado por la casa tu ordenador personal y accesorios. Con este complemento no molestarás al resto de tu familia y tendrás reunido todo tu equipo, sacándole el máximo provecho, sin que nadie te moleste.



REF. M-100
PTAS. - 13.900

CARACTERISTICAS

- Acabado en efecto teca.
- Todos los cables están fuera del alcance de la vista y a la vez que dá seguridad, permite que todos los componentes estén encedidos si se desea.
- Amplio espacio para guardar cassettes, libros, joysticks, etc.
- Se vende desarmado en una caja plana, es muy fácil de armar, utilizando solamente un destornillador. Instrucciones incluídas.
- Unidad de puente: 53.35 cms ancho. 15.24 cms alto. 30.48 cms fondo.

MEDIDAS:

Ref. M-100 - 81,28 cms ancho X 78,74 cms alto X 45,72 cms fondo.

CONDICIONES DE VENTA:

- Los pedidos serán enviados 20 días después de recibidos.
- Si no estás satisfecho te será devuelto el dinero si devuelves el (los) gabinetes sin dañar, dentro de las 72 horas de recibido (s). Los gastos de devolución serán por cuenta del cliente.

MONSER S. A.

C/Argos, 9 - Madrid-17 - Teléfonos: (91) 742 72 12 - 742 72 96.

Por favor envíenme los siguientes gabinetes:

REF. No.	CANTIDAD	PRECIO		TOTAL
M-100	....	Ptas 13.900	C/U	Ptas. ....
		Gastos de envío		Ptas. 800
				....
			TOTAL PTAS.	....

☐ TALON ADJUNTO ☐ TALON CONFORMADO ADJUNTO ☐ GIRO POSTAL ☐ GIRO TELEGRAFICO ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ TRANSFERENCIA BANCARIA ☐ (Cta. No. 836940 del Bco. Central). ☐ PAGO APLAZADO - SOLICITE INFORMACION.

NOMBRE Y APELLIDOS ....

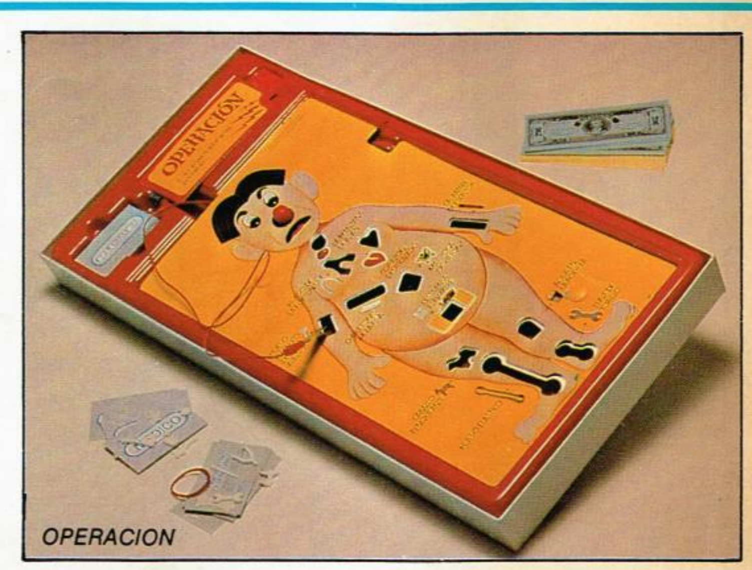
DIRECCION ....

CIUDAD .... PROVINCIA .... TEL. ....

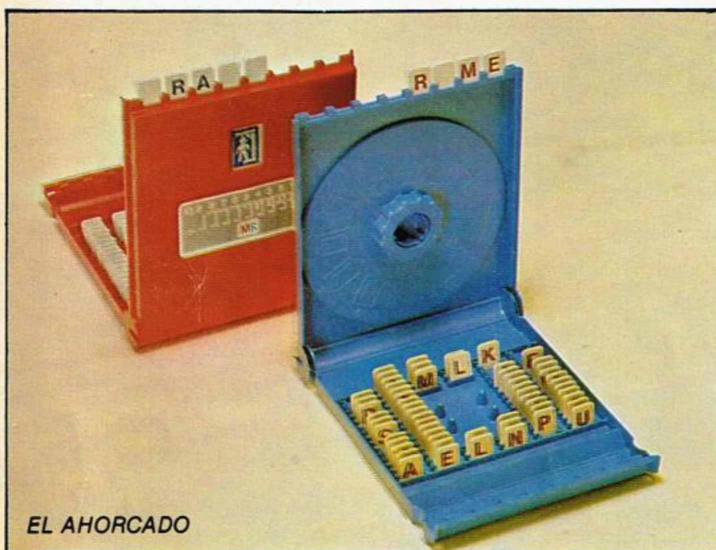
Los superjuegos preferidos de niños y mayores.

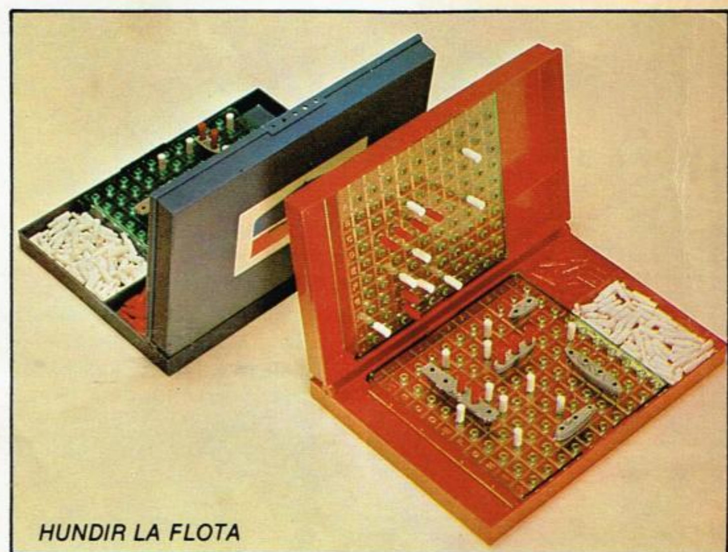


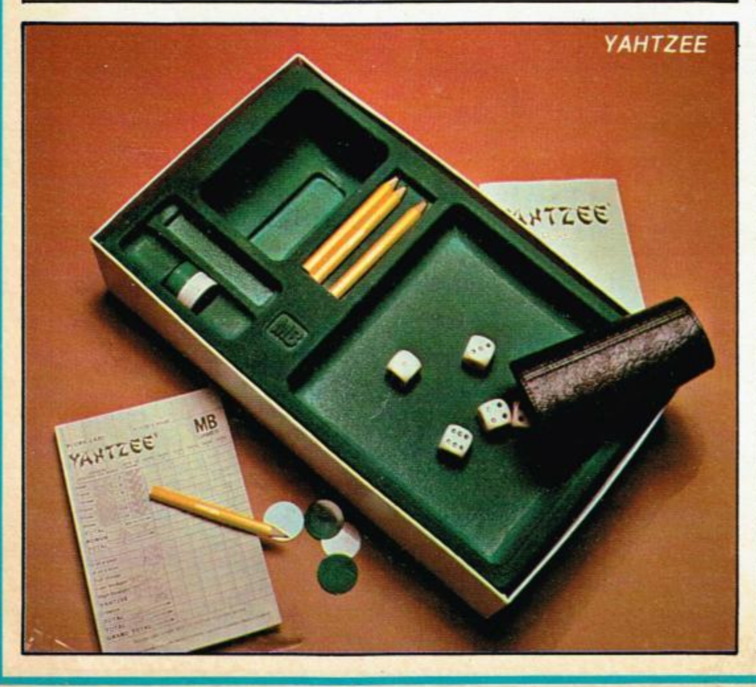
La más completa gama de juegos de sociedad. Satisfacción didáctica y lúdica para todas las edades.



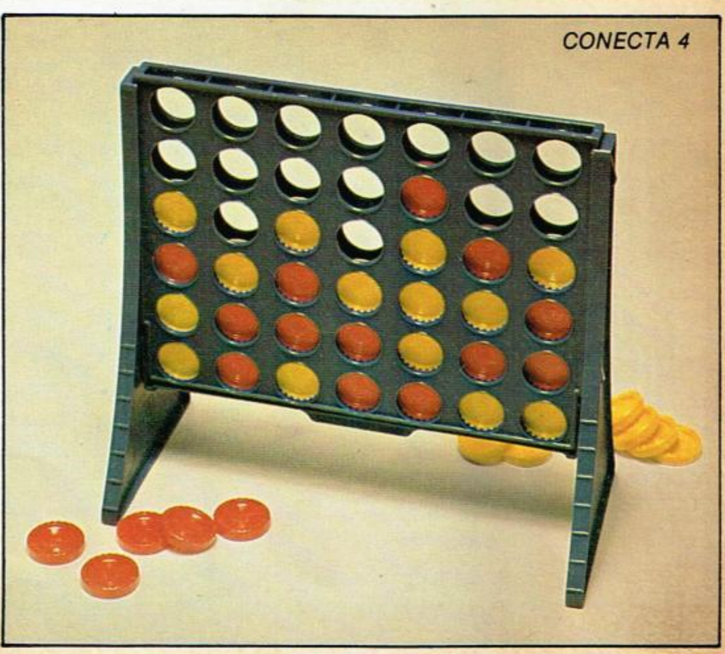
OPERACION


EL AHORCADO


HUNDIR LA FLOTA



YAHTZEE


CONECTA 4